KAPPA MAGAZINE
Pubblicazione mensile - Anno XIV
NUMERO 155 - MAGGIO 2005
Autorizzazione Tribunale di Perugia n. 31/92
del 14 luglio 1992
Pubblicazione a cura di:
KAPPA S.r.l., via San Felice 13, 40122 Bologna
Direttore Responsabile: Sergio Cavallerin
Direttore Editoriale: Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento:
Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni, Andrea Pietroni, Barbara Rossi
Redazione Kappa Srl:
Rossella Carbotti, Silvia Galliani, Edith Gallon, Nadia Maremmi, Elena Orlandi, Marco Tamagnini
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering: Mimmo Giannone
Adattamento Grafico: Marco Felicioni
Hanno collaborato a questo numero:
il Kappa, Marco Pellitteri, Mario A. Rumor
Ufficio Stampa:
Vincenzo Sarno
Redazione Star Comics:
Maria Grazia Acacia, Marida Brunori, Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Fasertek - Bologna
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Per la vostra pubblicità su questo albo:
Edizioni Star Comics S.r.l. - tel (075) 5918353
Per richiedere i numeri arretrati:
Orion Distribuzioni, Strada Selvette 1bis/1, 06080 Bosco (PG)

MOON LOST - Un immenso asteroide sta per colpire il pianeta Terra. L'unica speranza è costituita dal Lunatron, capace di generare nano-buchi neri controllati. Le operazioni si svolgono sulla base lunare Artemis, sotto il comando della capitana **Dyane Claudel** e dello scienziato **Frost**, ma i buchi neri artificiali divorano anche la Luna. L'evento modifica l'assetto della Terra, provocando un vero cataclisma. Quindici anni dopo, **Starion**, pilota della NASA, raggiunge **Judith Claudel**, figlia di Dyane, e il direttore **Patrick Ciel** presso l'Agenzia Spaziale Europea dove viene illustrata al mondo una 'missione impossibile': sottrarre a Giove il satellite Europa e portarlo in orbita attorno alla Terra grazie al nuovo dispositivo **Jupitron**. Alla spedizione si unisce anche Frost ma, giunti a destinazione, gli astronauti scoprono che sul satellite è presente un intero ecosistema. Viene comunque deciso di procedere, e dopo rischiose manovre la spedizione riesce a strappare Europa alla gravità di Giove, ma il governo americano tenta di sabotare l'operazione europea, spingendo il satellite in rotta di collisione con Marte. Starion, Frost e Judith sono costretti a usare ancora i nano-buchi neri per riportare Europa in rotta...

MOKKE - Le sorelle **Mizuki** e **Shizuru Hibara** abitano presso il nonno, un esperto esorcista, e sono dotate di poteri medianici: la prima attira involontariamente verso di sé spiriti e creature ultraterrene, la seconda riesce a vederli. Nonostante ciò, la loro vita trascorre pressoché normale in un paesino di provincia, benché le due sorelle si trovino spesso a dover chiedere aiuto al nonno per le vicende più difficili...

KUDANSHI - All'interno di **Parabellum**, un *board game* in rete, centinaia di giocatori si sfidano attraverso i loro personaggi virtuali in uno scontro tra **Clan Bianco** e **Clan Nero**. Il misterioso **Joel**, un 'profeta' **Kudan**, interviene per mettere ordine nel board ormai fuori controllo ma, braccato di nascosto da **Dow**, viene catturato dal fratello minore **Gin** con la collaborazione dell'ignara **Wufu**, la quale scopre che i due fratelli rifuggono contatti personali con chiunque. Mentre il loro ostaggio abbandona il corpo per ricevere istruzioni dai suoi superiori, un gruppo di **Cacciatori** chiude in trappola i fuggitivi, per consentire alla nuova incarnazione di Joel, il **Kudabe**, di perseguire il suo compito e affrontare il **Devastatore**, capace di infettare l'intero *board*. Mentre i cacciatori di taglie iniziano a giungere in città per catturare Dow, dietro ordine del suo stesso gruppo, le due fazioni contendenti iniziano a collaborare per riprendere il controllo del board, il capo del Clan Bianco fa il suo ritorno a Parabellum. A sorpresa, Dow si scontra con lui, e tutti nel board possono assistere al duello, benché si svolga in un box privato. Nel frattempo, si scopre che esiste un legame tra i Cacciatori e l'organizzazione Kudan, e diviene chiaro che tutto ciò che ruota intorno ai caotici eventi del recente periodo è legato a un circolo vizioso in cui causa ed effetto si rincorrono... senza la consapevolezza di essere la stessa cosa!

OTAKU CLUB - **Kanji Sasahara** decide di iscriversi – come ogni studente giapponese - a un club scolastico, e si imbatte nel **Genshiken**, il 'Circolo per lo Studio della Cultura Visiva Moderna', un vero e proprio covo di *otaku*, dal famelico **Madarame** all'enorme **Kugayama**, dal meditabondo **Tanaka** allo spettrale **Ex-Presidente**, dalla timidissima **Kanako Ono** all'insospettabile **Makoto Kosaka**, che sembra non rendersi conto della frustrazione della sua 'fidanzata' **Saki Kasukabe**: trascinata a forza nel circolo, nonostante la sua insofferenza per gli *otaku*, e mentre la sorella di Kanji, **Keiko**, le insidia il ragazzo, si trova addirittura costretta a partecipare alle attività di *cosplay*... Dopo l'elezione di Kanji come neo-presidente, il Genshiken decide di presentare una propria fanzine alle prossime fiere del fumetto, mentre Tanaka e Ono si fidanzano...

OH, MIA DEA! - **Keiichi Morisato** telefona per errore all'Agenzia Dea di Soccorso ed esprime un desiderio che lo vincola alla dea **Belldandy**. La convivenza si trasforma in amore, turbato però da elementi come le sorelle della dea, **Urd** e **Skuld**, la loro collega **Peitho**, la demone **Mariler**, la regina degli inferi **Hild** (madre di Skuld), da **Keima** e **Takano**, rispettivamente il padre e la madre di Keiichi. **Rind** la Valchiria è sulle tracce del **Divoratore di Angeli**, capace di estirpare il 'custode' delle dee, e di farle cadere in stato d'incoscienza. Dopo aver messo fuori gioco Belldandy, Urd e Peitho, il Divoratore si manifesta dichiarando di aver usato come un parassita il corpo stesso di Rind per attaccare le Dee, così la valchiria si prepara a un contrattacco estremo...

NARUTARU - **Shiina Tamai** trova **Hoshimaru**, che tiene con sé, poi fa amicizia con la problematica **Akira Sakura** e il suo **En Soph**. Le creature sono 'cuccioli di drago', capaci di mutare e creare la materia, ma non sono esseri viventi, né sono capaci di procreare: per questo motivo devono legarsi a esseri umani. Hoshimaru uccide il giovane **Tomonori Komori** per salvare le due, e i suoi compagni **Satomi Ozawa** e **Bungo Takano** iniziano a cercarlo. Le autorità istituiscono un comitato per indagare su strani avvistamenti nei cieli, comandato dal dispotico **Tatsumi Miyako** e dalla dottoressa **Misao Tamai**, madre di Shiina. **Sudo Naozumi**, 'capo' di Satomi e Bungo, con la collaborazione di **Mamiko Kuri**, attiva i 'cuccioli' dei due, **Amapola** e **Hainuwele**, che annichiliscono l'esercito, mentre **Takeo Tsurumaru** e **Norio Koga** salvano Akira e Shiina. Miyako e **Aki Sato** identificano dei possessori di cuccioli di drago e li utilizzano per un test militare, proprio mentre Shiina, Bungo e Satomi scoprono le rispettive identità. Quest'ultima decide di uccidere la prima, ma una misteriosa giovane giunta dal cielo salva Shiina da morte certa. Shiina si trasferisce momentaneamente presso Takeo e Norio, i quali iniziano a sua insaputa a fare strani discorsi che la riguardano. Intanto, nell'istituto di cura in cui Sakura è stata ricoverata per aver ucciso il padre, il Direttore dell'Assistenza Sociale opera per mettere la ragazza "con le spalle al muro", e nella scuola di Shiina inizia ad apparire uno strano 'fantasma'. Poi, due 'incidenti' capitano nella stessa mattinata a distanza di venti chilomentri l'uno dall'altro: **Jane Franklin**, del Ministero della Difesa americano, investe due bambini dandosi poi alla fuga, mentre un aereo USA precipita nel quartiere degli uffici causando innumerevoli vittime e un'evacuazione di civili senza precedenti. Indagando, Shiina si trova costretta ad aiutare la Franklin a dare la caccia al mostruoso **Tarasque**, che 'contiene' un giovane ospite umano, sfuggito al controllo degli americani...

sommario

Cover: Emerald

A PROPOSITO...
E poi, questo mese, abbiamo anche la partecipazione speciale del bravo **Hiroaki Samura**, che con il suo **Emerald** ci regala un gioiellino western da leggere tutto d'un fiato. Un racconto fatto di pura trama, di semplice, abilissimo intreccio narrativo, un diabolico ingranaggio che svela la propria funzione poco alla volta, fino alle (molteplici) sorprese finali. Ma, come sapete, siamo un manipolo di inguaribili visionari, e ci piace leggere nell'ultima battuta della protagonista una piccola perla di filosofia applicabile anche alla vita quotidiana. Date un'occhiata. **KB**

ATTUALITÁ CON CONTORNO DI SPAGHETTI

Abbiate pazienza.
Ancora una volta ci troviamo a parlare di attualità su una rivista di fumetti. Il fatto è che, probabilmente, ad alcuni la cosa dà fastidio, e non ne capiamo la ragione. O meglio, la capiamo ma non riusciamo a capacitarci di tanto astio nei confronti del 'Lato Oscuro' (visto che alcuni lo ritengono tale) del mezzo di comunicazione che noi tutti amiamo tanto.
Da sempre continuiamo testardamente a sostenere che il fumetto, così come il cinema, il teatro e ogni forma letteraria in generale, possano anche far pensare, dare vita a paradossi immaginari per provocare l'opinione pubblica, fare ipotesi su questioni in teoria assodate ma ancora decisamente aperte. Possano, certo, non 'debbano'. E' una possibilità, non un obbligo, e infatti ci sono centinaia di ottimi fumetti realizzati anche solo per divertire.
Ma pensiamo, per esempio, alla fantascienza, un genere inizialmente bistrattato dalla letteratura 'nobile', che però nei decenni passati ha proiettato nel cosmo le ombre della società umana, permettendole di vedersi dall'esterno sotto una luce diversa. Pensiamo a certe commedie, considerate intrattenimento di bassa lega, che hanno invece fotografato in maniera satirica il periodo in cui sono state realizzate. Pensiamo anche a certi horror, che hanno esorcizzato le paure di svariati momenti storici trasformandole in mostri tangibili.
Se i semplici generi sono stati in grado di fare questo, immaginiamo cosa possa permettersi un *mezzo* come il fumetto, visto che dal punto di vista dell'insiemistica può 'contenere' *qualsiasi* argomento.
Ci scusiamo perciò con tutti quelli che dai fumetti pretendono unicamente relax, ma riteniamo che far finta di nulla sia offensivo nei confronti degli autori stessi, ovvero persone che hanno facoltà mentali attive ed esprimono liberamente le proprie opinioni anche attraverso 'semplici' fantasie. A chiunque fosse infastidito da qualsiasi accenno di attualità (o costume, o società, o cultura...) all'interno di alcuni fumetti (nostri e di qualsiasi altro editore, ovviamente), consigliamo di non addentrarsi negli argomenti trattati, di restare in superficie, e di godersi la pura e semplice narrazione della storia. E' assolutamente legittimo, ci mancherebbe altro. Agli irriducibili sostenitori del "Non Vedo, Non Sento, Non Parlo", invece, consigliamo in più di non sforzarsi nel difficile esercizio della cosiddetta 'lettura a più livelli', di saltare a pié pari i nostri noiosi e logorroici editoriali (tanto diciamo sempre le stesse cose!), di non leggere le note a pié di pagina, di schivare gli articoli di approfondimento, di evitare di farsi un'idea propria in merito a qualsiasi questione e di accettare in compenso qualsiasi informazione senza verificarne fonte e veridicità; in definitiva, di restare a crogiolarsi sul pelo dell'acqua a godersi il sole e la brezza, senza preoccuparsi se la corrente lo sta portando al largo, se la zona è balneabile, se pullula di pesci antropofagi, o se le radiazioni solari lo stanno riducendo a una sfrigolante fetta di pancetta galleggiante. Anche questa è una possibilità, e c'è chi riesce a godersela, almeno finché non annega/si ricopre di pustole verdi/viene stritolato da fauci/si tramuta in carbonella per il barbecue. Felice lui, felici tutti.
Tutto 'sto sproloquio per dire che questo mese, ancora una volta, il nostro sempre più apprezzato **Narutaru** tratta un argomento scomodo, nonostante si tratti a prima vista di un normale fumetto d'azione e mistero ricco di bizzarre creature aliene. Dubitiamo fortemente che non abbiate percepito le numerose pulci nell'orecchio che Mohiro Kito ha fino a oggi inserito nella sua serie, per cui probabilmente vi renderete conto che in questi episodi si parla di accanimento terapeutico, di qualità della vita, di istituzioni che usano letteralmente gli esseri umani come oggetti di studio o cavie. Tutti argomenti estremamente attuali, in questi mesi, in cui si fa un gran parlare di ingegneria genetica, sperimentazione su embrioni umani, diritto alla vita, diritto alla morte, e 'spine' da staccare o riattaccare (per la definizione medica di 'spaghetti', vedi l'episodio di **Narutaru** del mese scorso) a seconda di come gira al momento.
Ognuno di noi, da queste parti, ha la sua personale opinione in merito a questi argomenti, ma invece di cercare di zittire il prossimo abbaiando come uno stizzoso cagnetto viziato e prepotente, affronta la discussione con curiosità, anche solo per conoscere le motivazioni di un parere diametralmente opposto al proprio: un modo di scambiare informazioni di cui ultimamente si è persa un po' la capacità, abituati come si è a imporre la propria opinione a tutti i costi.
Vi va di discuterne? **Kappa boys**

«Una gigantesca, unica ragione divideva il mondo in quelli che l'avevano, cioè tutti, e gli altri, e cioè tutti.» Stefano Benni (da "Margherita Dolcevita")

PRINCESS ARETE

Il primo 'classico' d'animazione in digitale

di Mario A. Rumor

Neanche otto anni fa, **Princess Arete** (Arete Hime) era soltanto uno script di centoventi pagine nelle mani di un animatore, Sunao Katabuchi, conosciuto per le sue collaborazioni ne **Il fiuto di Sherlock Holmes** (1984) e **Kiki's Delivery Service** (1989). Oggi che quello script è un film animato di centoquindici minuti, la febbre cinematografica datata 2001 ha riservato di buon grado un posto a un'opera che delle tecnologie digitali è stata un po' il manifesto. Manifesto per i sofisticati programmi utilizzati, manifesto per i disegnatori che sembrano sul punto ormai di gettare fogli e matite nel cestino. Si fa per dire. Uscito nelle sale giapponesi quasi lo stesso giorno di **Spirited Away - La città incantata** (il 21 luglio 2001), **Princess Arete** è nato per intero nel ventre dello Studio 4°C, fondato nel lontano 1986 da Eiko Tanaka e Koji Morimoto. Ma la sua genesi appartiene a un'epoca in cui l'animazione tradizionale non guardava con trepidazione ai prodigi della tecnologia. Quando, a onor del vero, Katabuchi stava attraversando un momentaccio per ragioni di salute e la sua vita professionale era in ribasso. A soccorrerlo dalla depressione ci pensa un trafiletto sul "quotidiano Asahi Shinbun" in cui si parla del romanzo di Diana Calls **The Clever Princess** (1983), tradotto in Giappone grazie allo Yokohama Women Forum con il titolo **Arete Hime no Boken** (Le avventure della principessa Arete). Sunao Katabuchi quel romanzetto se lo legge e ottiene in cambio un paradossale senso di benessere. Paradossale perché il tema di fondo del libro era imbevuto di femminismo, é femminista lui non lo era mai stato. Più che altro **Princess Arete** è una fiaba moderna ambientata in un'Europa medievaleggiante, in cui la giovane protagonista vive da reclusa nella torre del castello: suo padre, il Re, pensa più alla ricchezza che a dialogare con la figlia, tanto intelligente e matura per la sua età da non incontrare l'interesse di qualche nobile pretendente. Questo finché un giorno non compare al castello il mago Boax (barbosa fotocopia di Merlino) chiedendo la mano della

principessa e sottoponendola a tre difficili prove d'arguzia. Boax ha le sue ragioni per agire così: la classica sfera di cristallo gli ha infatti predetto che Arete sarà la causa della sua rovina. In assenza di un principe valoroso che corra in suo soccorso, la giovane dovrà cavarsela da sola. Sostanzialmente è questa la più grossa distanza che **Princess Arete** pone fra sé e i balordi cliché fiabeschi finora messi in scena. Katabuchi ha avuto subito qualcosa da ridire, e ha proclamato di voler conquistare un pubblico non di soli bimbi: «Personalmente direi che è un film per trentenni giunti a un punto cruciale della vita, quello in cui ti volti indietro e ti chiedi cosa sei stato in grado di realizzare e cosa vorresti fare prima di morire. In particolare **Princess Arete** è un film fatto per coloro che hanno vissuto il

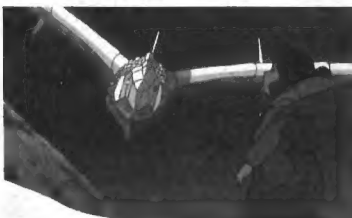
PRINCESS ARETE
アリーテ姫

boom economico degli anni '80. Molti di loro hanno perso il lavoro e vivono in condizioni disagiate. Con il mio film spero di restituire a queste persone un po' di coraggio per tornare a vivere con più serenità». Il brivido femminista che scuote il cuore e la mente di Arete («Cosa posso fare per me stessa?», ripete spesso nel film) deve fare i conti con «tutte le avversità cui essa va inesorabilmente incontro», racconta il regista. «Arete è prigioniera e teme di essere una ragazza priva di valore. Soltanto molto tempo dopo smette di vivere un'esistenza a senso unico e inizierà a seguire sul serio il corso del suo destino. La determinazione che lei possiede ha bisogno di trovare una ragion d'essere». Quel qualcosa di diverso per Katabuchi significa voler realizzare tutto il film grazie a uno staff esclusivamente femminile, in anticipo sui tempi e sull'identico proposito che sollazzerà l'Hayao Miyazaki di **Porco Rosso** (1992); produttivamente parlando, però, **Princess Arete** decolla soltanto nel 1998, quando viene finalmente scritta la parola 'fine' in calce alla sceneggiatura. Così il progetto di una vita, iniziato nel 1989 con un poco convinto *face to face* con la produttrice Tanaka, diventa un *work in progress* a partire dall'aprile di quell'anno, mentre il team di animatori comincia a lavorare a pieno regime cinque mesi più tardi. Bisogna anche ricordare che da principio la signora Tanaka voleva una regista donna al comando, e solo in seguito sceglierà Katabuchi, convinta dalle sue parole: «**Princess Arete** non va considerata una storia femminista, poiché il film affronta un problema che è sentito da entrambi i sessi: come trovare la nostra strada e che posto riusciremo a occupare in questo mondo». La convinzione che il regista si era costruito con accanimento riguarda la possibilità di avviare una produzione totalmente indipendente. Quasi subito si accorge che quelle del budget sono le prime voci problematiche a farsi sentire: di qui la necessità di creare un Arete Committee per terminare la pellicola (ci riuscirà in soli due anni). Allo Studio 4°C si affianca ben presto la partecipazione economica di Omega Entertainment, di recentissima genesi, che in Giappone si è occupata anche della distribuzione. Tecnologie digitali, si diceva. **Princess Arete**, in effetti, è un film all'avanguardia. Forse perché è capitato dalle parti di Studio 4°C, dove da qualche anno ha ottenuto tanto credito il software RETAS!Pro, sviluppato dalla società Celsys, Inc. a partire dai primi anni '90, che include diversi moduli (PencilMan, QuickChecker, TraceMan, PaintMan, CoreRETAS e RenderDog) capaci di ridurre l'impegno dello staff: non dimentichiamo che lo studio, negli ultimi anni, è stato subissato di impegni, dai cortometraggi diretti da Morimoto a **Steamboy** di Katsuhiro Otomo. Si affrettano a chiarire gli esperti in CGI: lo studio ha rispettato tutte le direttive del regista mescolando artigianato e tecnologia, e il film non ha risentito di questo standard produttivo. Persino l'eredità miyazakiana delle 'nuvole in animazione', e solo quella, è stata rispettata, nonostante le insinuazioni su Arete come sorella minore di **Nausicaä**. Ma Katabuchi ha sempre rifiutato ogni addebito polemico e ha rilanciato suggerendo di «immaginare Arete come lo specchio di me stesso. Il film non è che la metafora del mio cammino professionale». Ridotto il numero degli animatori, vengono così accordate a un singolo animatore gran parte delle mansioni, in modo da concludere una scena e passare alla successiva. RETAS!Pro ha contribuito moltissimo in questa scelta, ma guai a pensare che la 'manualità' e la creatività dei disegnatori abbiano cessato di esistere di colpo. Grazie a questi accorgimenti lo stesso artista è stato in grado di disegnare, colorare e

comporre un'intera scena da solo: PencilMan, per esempio, lo hanno utilizzato i disegnatori e gli intercalatori, autorizzati dal 'digitale' ad archiviare le mansioni 'analogiche' del passato. Alla semplicità di utilizzo, fanno sapere sia Tanaka che il supervisore CGI Keisuke Sasagawa, si è associato un maggiore controllo sul film in fase di produzione, quando era sufficiente guardare speciali monitor per annotare le correzioni da fare sui colori usati o migliorare la composizione in 3D (tra sfondo e personaggi). Un altro colpo di genio è stato riservato alle ristrette capacità di 'movimento' della macchina da presa. In **Princess Arete** sono riusciti a simulare l'uso del *dolly* riproducendo *camera wörks* finora impensati in animazione, anche se la prudenza di Katabuchi ha spesso ridimensionato l'intraprendenza dello staff. Forse perché **Princess Arete** ha soprattutto un'anima: «Avevo voglia di enfatizzare la catarsi spirituale della protagonista», spiega il regista. Ecco spiegato il motivo per cui, se vi capiterà di vedere il film, troverete canzoni in

russo antico, idea che è venuta al compositore Akira Shinju (lo stesso di **Kenji no Haru**), tanto bizzarra da vibrare all'unisono con le corde del clima fiabesco di questo lungometraggio: «Avevamo bisogno di una musicalità che ricordasse il Medioevo europeo», spiega Katabuchi. «All'inizio avevamo contattato una musicista norvegese che non era disponibile a raggiungerci a Tokyo. Quindi pensammo a questa cantante russa di nome Oliga, e fu lei stessa a scrivere il testo delle canzoni». Con tre album all'attivo Oliga è alla sua prima collaborazione con il mondo dei cartoni animati: «Ho sempre sognato di poter cantare canzoni per l'animazione. È capitato che questo sogno si avverasse con **Princess Arete**, un film che mi ha reso molto felice come artista per il modo in cui le immagini si sono legate alla visione musicale che avevo voluto dare alle canzoni». Taeko Onuki, che canta invece il brano "Golden Wings", di **Princess Arete** ha adorato l'importanza attribuita alle cose «lasciate viaggiare verso una

memoria lontana». Un film che si dimostra più classico di quanto possa sembrare: il design è quello morbido di Soko Morikawa (visto anche in Italia nella serie **Un oceano di avventure per Tiko**) e il montaggio è stato affidato a Takeshi Seyama, il montatore abituale di Miyazaki. Nel suo piccolo **Princess Arete** ha ricevuto degna consacrazione al Tokyo International Fantastic Movie Festival nel 2001, ed è stato ufficialmente presentato al Tokyo Metropolitan Museum of Photography. In realtà, già quattro giorni prima di quell'appuntamento, il 17 luglio, alla Yurakucho Mullion, sempre a Tokyo, il regista e parte del cast (tra cui Noriko Kuwajima e Tsuyoshi Koyama) si erano incontrati per presentare la pellicola alla presenza di un pubblico di giovani spettatori. Un'occasione per esibire 'materiali di scena' e immagini del film nella hall (molto prima che la macchina del merchandising si mettesse in moto) allo scopo di raccogliere fondi da destinare all'istituzione Medici Senza Frontiere. Una prima tappa a cui è seguito un lungo viaggio promozionale che, se non ha regalato al film incassi da favola, gli ha fatto ottenere una popolarità non indifferente: da Osaka a Sapporo, dalla Corea alla Francia (dove **Princess Arete** è stato ospite del Forum des Images) nel 2002. Nello stesso periodo, prenotando telefonicamente, era anche possibile visitare una minuscola mostra espositiva dedicata al film allestita a Kichiyoji negli studi di Anido Film. Layout, disegni preparatori dei personaggi, fondali e quant'altro sono serviti a riempire un'intera parete, mentre sotto l'occhio vigile della telecamera 'ufficiale' della Anido il cameraman Kaneko riprendeva Sunao Katabuchi mentre spiegava la grande essenza del suo film: «Nonostante sia stato realizzato quasi tutto al computer, **Princess Arete** continua a tradire un fascino da vecchio film classico d'animazione fatto a mano». E scusate se è poco.

(*Si ringraziano Kazuki Sunami e il signor Lim Young Chien di Omega Ent.*)

Chi è Sunao Katabuchi

Nato a Tokyo nel 1960, dopo la laurea ha seguito un corso di cinema presso il dipartimento di arti visive della Tokyo University, con il preciso scopo di intraprendere un futuro da animatore. Conosce Hayao Miyazaki proprio in quegli anni grazie a uno dei suoi insegnanti. E il 1982, l'anno de **Il fiuto di Sherlock Holmes**, e il regista è alla ricerca di giovani animatori a cui poter affidare una sceneggiatura televisiva. In seguito a quell'incontro, Katabuchi andrà a lavorare con Miyazaki in veste di assistente alla regia. Dopodiché un incontro tira l'altro, e il giovane animatore si costruisce un curriculum di tutto rispetto: è al fianco di Isao Takahata nel pilot di **Little Nemo** e conosce Yoshifumi Kondo e Yasuo Otsuka alla Telecom Animation. È ancora assistente alla regia nel 1989 (**Kiki's Delivery Service**), poi sceglie di passare allo Studio 4°C di Eiko Tanaka, dove lavora accanto a Koji Morimoto e a Yoshiharu Sato (ex animatore dello Studio Ghibli passato a lavorare alla Nippon Animation). Numerose le regie televisive: **Cara dolce Kyoko** (1987), **Jarinko Chie** (1991), **Un oceano di avventure per Tiko** (1994), **Chibi Maruko chan** (1995), **Meiken Lassie** (1996) e **Card Captor Sakura** (1997). Ha lavorato al cortometraggio **Kono Hoshi no Ue ni** (1998) co-diretto assieme a Koji Nanke e prodotto da Anido Film, e narra la storia della separazione tra una ragazzina che vive vicino al porto e un viaggiatore. **Princess Arete** è il suo debutto da regista sul grande schermo.

SCHEDA DEL FILM

Princess Arete (Arete Hime)
Giappone 2001, fantasy, colore, 115 minuti
Produzione
Eiko Tanaka/BeyondC /Dentsu/Shogakukan/Imagica/Omega Ent./Studio 4°C
Regia: Sunao Katabuchi
Soggetto: Diana Calls
Sceneggiatura: Sunao Katabuchi
Character Design: Soko Morikawa
Animazioni: Kakutaka Ozaki
Art Director: Minoru Nishida
Supervisione CGI: Keisuke Sasagawa
Musica: Akira Senju
Montaggio: Takeshi Seyama
Distribuzione in Giappone: Omega Ent.

CLASSE DI FERRO

di Renata Pisu
Foto di Federico Leone

Rituali anacronistici e regole inflessibili stanno rendendo il sistema educativo inutile e dannoso. E mentre gli studenti cercano di ritrovare entusiasmo e creatività nei doposcuola a pagamento, il paese si interroga su come formare i cittadini di domani. Prima che sia troppo tardi.

La scuola giapponese è sotto accusa, da anni. Lo sostengono gli esperti di pedagogia nipponici secondo i quali così com'è concepita tende a distruggere i geni e a formare dei non-individui, delle rotelle ben oleate per far funzionare quella macchina perfetta che è il Giappone. Una macchina perfetta almeno fino a qualche anno fa, perché il possente motore dello sviluppo ha perso colpi su colpi e qualcosa nel 'sistema Giappone' non funziona più come dovrebbe. E la colpa di chi sarebbe? C'è chi mette sul banco degli imputati proprio l'educazione, dal momento che per affrontare le nuove sfide dell'economia ci sarebbe bisogno non di alacri 'soldati dell'industria' ma di gente meno conformista, di spiriti più liberi e creativi. Per anni e anni si è parlato di 'riforma', e alla fine c'è stato un debole tentativo di avviarne una nel 1998, ma con scarsissimi risultati: un tantino più di permissivismo, meno rigore da parte degli insegnanti, esortazioni vaghe a dare più spazio alla creatività individuale... Risultati apprezzabili? Zero. Anzi, la situazione sembra essere peggiorata. I ragazzi sono meno seguiti e non sviluppano individualità o spirito creativo; piuttosto si lasciano andare, si impigriscono, tendono a disinteressarsi al mondo intorno a loro e sviluppano comportamenti anti-sociali, come sostiene un funzionario del Ministero dell'Educazione in un rapporto in cui si analizzano i mille mali che turbano la scuola dell'obbligo (sei anni di elementari e tre di medie) e i licei, che sono frequentati dal 95 per cento dei ragazzi che finiscono le medie.

Ma cosa c'è che non va in un sistema scolastico che è stato uno dei pilastri del miracolo giapponese?

"La nostra scuola serve principalmente a formare uomini e donne pronti a ricevere ordini o a comandare, perché è noto che chi sa ubbidire sa anche comandare", si legge nel rapporto del Ministero dell'Educazione. Ma non passa giorno senza che stampa e televisione non parlino di casi di vandalismo e teppismo commessi, a scuola e fuori, da questi ragazzi che dovrebbero essere dei 'soldatini' e che oramai non reggono più alla disciplina, alle ferree regole che dovrebbero 'plasmarli' e che invece li uccidono, come è successo quattro anni fa, quando un insegnante chiuse il cancello elettrico mentre una studentessa, in lievissimo ritardo, stava tentando di varcarlo. La ragazza rimase intrappolata e morì, mentre l'insegnante entrava tranquillamente nell'edificio scolastico. Certo, è un caso eccezionale, ma soltanto una parte dell'opinione pubblica si indignò, in quanto, come molti ebbero il coraggio di sostenere, "l'insegnante si era limitato ad applicare il regolamento".

"Oggi", denuncia lo scrittore Kaoru Takamura "si ha l'impressione che tutta la società giapponese abbia subìto un corto circuito, e proprio nel momento in cui tutto sembrava funzionare alla perfezione". Così ci si domanda che senso abbiano regolamenti scolastici tanto rigidi quando è ormai avvenuta una mutazione della società giapponese nel suo complesso, cambiamento che però ha appena sfiorato il sistema educativo.

La scuola giapponese, nonostante le sei ore quotidiane di lezione e le due o tre ore di attività obbligatoria nei club sportivi o culturali, si dichiara apertamente incapace di dare una formazione adeguata ai ragazzi in vista degli esami che devono superare per accedere alle migliori università e garantirsi così, una volta laureati, i migliori posti di lavoro. E infatti avanza il fenomeno del *juku*, il doposcuola: dieci anni fa sembrava avviarsi al tramonto, oggi ha preso nuovo vigore, al punto che ormai è diventata un'istituzione vera e propria, frequentata da oltre il 90 per cento dei ragazzi, dalle elementari alle superiori. In pratica è un'altra scuola dell'obbligo, ma a pagamento, dove si studia per altre tre o quattro ore, a volte fino a tarda sera. Con il risultato che, sottoposti a una tale e continua pressione, i ragazzi o diventano ribelli o cadono in una profonda apatia che si manifesta con una fobìa scolastica chiamata 'sindrome tokokyohi': a Tokyo sono state aperte alcune scuole proprio per tentare il recupero di quanti sono affetti da questo male.

Seguire la giornata scolastica di un ragazzino giapponese, o di una ragazzina, fa poca differenza. Quando frequentano la scuola media inferiore o superiore, maschi e femmine sono pari, fatta eccezione per la divisa: le ragazze indossano la gonna a pieghe, blu o grigia, una camicetta bianca, un fazzoletto al collo del colore che la direzione dell'Istituto ha deciso, e una blusa alla marinaretta. I ragazzi portano pantaloni e giacca abbottonata fino al collo, quella che da noi si chiama 'alla Mao', cioè alla cinese (in realtà sono stati i rivoluzionari cinesi che agli inizi del secolo scorso andarono a studiare in Giappone a vestirsi come gli studenti giapponesi, che, a loro volta, avevano copiato il modello della giacca dalle divise militari

della Germania di Bismarck). Per entrambi i sessi la divisa scolastica si presenta in due versioni: invernale ed estiva. Però non è che la si possa cambiare a seconda del clima, che anche nel Paese del Sol Levante negli ultimi tempi sta dando segni di squilibrio. La divisa si cambia nel giorno *koromo-gae* (vuol dire proprio 'cambio d'abito'), il primo di ottobre e il primo di giugno, in tutto il paese, da nord a sud, in tutte le scuole statali di ogni ordine e grado. Fa ancora tanto caldo? È venuto inaspettatamente un gran freddo? Non importa, cambiati e sii come tutti gli altri. Pare si tratti di un'antichissima usanza nipponica. Si legge infatti sul libro "Giappone" compilato dal gesuita Daniello Bartoli a metà del Seicento: "È costume infallibile che in due certi giorni dell'anno tutti mutino d'abito e compaiano, secondo la stagione che sopravviene, vestiti da estate o da inverno". Ne è passato di tempo, tante cose sono cambiate anche in Giappone, eppure il *koromo-gae* è ancora in vigore per gli studenti. Come è ancora in auge, e ormai sono più di cinquant'anni, che si celebri lo stesso giorno in tutte le scuole dell'arcipelago di ogni ordine e grado la Giornata della Prestanza Fisica: si prendono le misure antropometriche di tutti gli studenti, si annota il loro peso corporeo e si registrano i punteggi ottenuti da ciascuno nell'esecuzione di esercizi ginnici fissati dal Ministero dell'Educazione che potrà così redigere la "Mappa annuale dello stato fisico della gioventù": non si sa bene a cosa possa servire, ma comunque va fatta.

La giornata tipo di uno studente giapponese è scandita dai rituali. Comincia con una cerimonia collettiva, l'adunata del mattino, in cui tutti gli studenti, in piedi e sull'attenti, ascoltano il discorso del preside. Finito il discorso, risuonano le note di una marcetta e i ragazzi si avviano, militarmente marciando, verso le loro aule. Non prima però di essersi cambiati le scarpe, come si usa fare quando si entra in casa. Gli studenti le chiudono nel loro armadietto personale, e ne tirano fuori delle pantofole di color bianco con strisce di colore che varia a seconda della classe che frequentano, poi si avviano verso le aule dove attendono l'inizio delle lezioni allegramente schiamazzando. Il silenzio si impone quasi subito, all'arrivo dell'insegnante: "Kiritu!", cioè "in piedi!" ordina il capoclasse. Tutti si alzano, secondo comando: "Ki wo tuke!" che significa assumere la posizione dell'attenti. E, infine "Rei!" che vuol dire "inchinarsi" e tutti si inchinano con la stessa curvatura della schiena, in perfetta sincronia, e attendono per sedersi l'ordine finale: "Tyakuseki!", cioè "seduti!". Gli studenti possono tornare a respirare solo nell'intervallo, dieci minuti di ricreazione tra un corso e l'altro, e durante i tre quarti d'ora dedicati alla refezione che consumano nella loro stessa classe, anche se in alcune scuole ci sono delle sale-mensa. Finite le lezioni, sono ormai le tre del pomeriggio, ed è il momento delle pulizie: le classi sono divise in squadre e ogni settimana tocca a turno a una squadra il compito di mettere tutto in ordine, lavare i pavimenti, i vetri delle finestre, pulire la lavagna, svuotare i cestini, mentre il capoclasse redige il diario della giornata scolastica.

È a questo punto che arriva il momento delle attività ricreative che la stragrande maggioranza degli studenti ha scelto decidendo di iscriversi a uno dei club della scuola dove si praticano degli sport, dal kendo al tiro con l'arco, dal rugby al tennis, oppure, se il club è di taglio più culturale, si esercitano nell'arte della calligrafia o della cerimonia del tè. Ed è qui, all'interno dei club scolastici, che si stabilisce la relazione, fondamentale per una società come quella giapponese, ancora altamente gerarchizzata, tra i *senpai*, cioè i senior, e i *kohai*, junior. I primi hanno il dovere di istruire e prendersi cura dei 'pivelli' i quali, a loro volta, devono solo pensare a obbedire e a servire. Come usciranno da questa lunga giornata gli uni e gli altri? Che razza di uomini e donne saranno tra dieci o venti anni gli studenti formati in questo tipo di scuola? Il Giappone sa bene che la domanda non è retorica. Sui banchi di scuola c'è il futuro del paese.

"Classe di Ferro" *di Renata Pisu.*
*Da "**D-la Repubblica delle Donne**"*
nr. 414 del 21/08/2004.
Un ringraziamento a
Raffaele Golizia.

mondo MANGA

a cura di Marco Pellitteri

Nella patria di Heidi
di **Ariane Beldi**

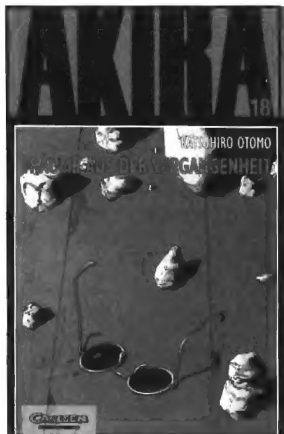
La diffusione degli *anime* e dei *manga* in Svizzera varia enormemente nelle tre grandi aree culturali e linguistiche che compongono il paese. Questa divisione assume i contorni delle tre zone di forte influenza culturale esercitate sulla Svizzera dalla Francia, dall'Italia e dalla Germania, in particolare nel campo delle produzioni mediatiche. Infatti, oltre alle tre grandi emittenti nazionali, la maggior parte degli svizzeri riceve anche quelle delle nazioni vicine.
Poiché le televisioni elvetiche non hanno mai trasmesso molte serie d'animazione giapponesi, l'esposizione a queste opere è soprattutto avvenuta grazie alla programmazione televisiva straniera. Per quanto riguarda i *manga*, esattamente come per le serie televisive o i film d'animazione giapponesi va osservata una frattura fra le varie aree del paese e una dipendenza simile rispetto ai paesi stranieri confinanti, giacché praticamente nessuno di questi prodotti è stato edito in Svizzera. Tuttavia questi ultimi anni hanno visto nascere alcune società svizzere (Mix-image, Anime Virtual e OAV Film, fra le altre), specializzate nella distribuzione di questi fumetti e video d'animazione, sia in negozi generalmente consacrati nella loro interezza alla cultura popolare giapponese, sia direttamente tramite internet. Fra tali società, Anime Virtual è la sola parimenti attiva nell'edizione di DVD e per lo specifico mercato germanofono. Queste case editrici giocano un ruolo significativo nell'espansione e preservazione di una comunità di appassionati così come nella legittimazione progressiva di queste opere presso un pubblico più vasto. La diffusione cinematografica, cominciata a partire dal 1997 e composta soprattutto da opere di **Hayao Miyazaki** e di grossi successi commerciali come **Pokémon**, ha egualmente giocato un ruolo non indifferente in questo processo. Così, dopo due anni, le grandi catene di distribuzione e vendita hanno anch'esse preso parte al 'movimento', dando sempre più spazio ai *manga* e ai DVD di *anime* e riservando loro, alle volte, perfino delle sezioni speciali.

I *Romands* (abitanti delle regioni francofone) e i *Tessinois* (abitanti della regione italofona) sono stati i primi a essere esposti in maniera massiccia all'animazione giapponese attraverso le serie trasmesse sulle emittenti francesi e italiane, negli anni Settanta-Ottanta. Mentre la maggior parte dei giovani svizzeri di lingua tedesca ha cominciato a scoprire a poco a poco gli *anime* dal 1991-1992 su alcune reti tedesche via cavo come ZDF e RTL2, nelle regioni latine del paese le produzioni nipponiche hanno subito dato vita a pubblici fedeli.
Paradossalmente, nello stesso periodo, queste produzioni sono progressivamente scomparse dalle emittenti francesi, le quali hanno subìto notevoli pressioni per ridurne la diffusione a causa di varie polemiche e leggi restrittive sull'importazione di prodotti audiovisivi stranieri (vedi **Mondo Manga Francia** di Bounthavy Souvilay su **Kappa Magazine** 153, a proposito delle polemiche in Francia, durante gli anni Ottanta, sulla natura pericolosa per i bambini dei disegni animati giapponesi, **ndr**). A partire dal 1995-1997 i pubblici più appassionati hanno dovuto allora rivolgersi alle reti emergenti in Francia e in Italia e ai negozi specializzati in prodotti video, per continuare ad apprezzare le loro serie preferite e scoprirne di nuove. Questo declino ha favorito inoltre l'ascesa dei *manga*, di cui i *fan* della '*génération Goldorak*' (Goldorak è il nome di Goldrake oltralpe, **ndr**) conoscono già in parte le gesta, poiché molti di questi fumetti erano stati la base narrativa di serie animate che i giovani seguivano regolarmente negli anni Ottanta. In Germania e nella Svizzera tedesca il fenomeno resta ancora contenuto e impiegherà diversi anni a diffondersi. Questa differenza è principalmente dovuta all'assenza di una vera e propria cultura del fumetto e dell'animazione nel mondo tedesco (almeno, non come in Italia e soprattutto in Francia, **ndr**).
Ma a partire dal 1995 il fossato comincia a essere riempito. Alcuni editori come Carlsen Verlag, infatti, cominciano a tradurre alcuni grossi successi come **Dragon Ball** o **Sailor Moon**, che vengono anche distribuiti nelle grandi città svizzere tedesche. Diverse TV private tedesche e austriache seguono la tendenza, alcuni anni più tardi, con un palinsesto molto vario, pieno di serie destinate a spettatori di differenti fasce d'età. Sul fronte delle televisioni svizzere, la programmazione resta contenuta ed essenzialmente dedicata ad alcuni grossi successi commerciali, in genere destinati a preadolescenti. In tal senso, queste TV restano fedeli all'idea che l'animazione rivolge unicamente ai bambini.

In questi ultimi due anni le vendite di *anime* e *manga* hanno goduto di un tale incremento in tutto il paese che i giornalisti svizzeri hanno cominciato a interessarsene in maniera un po' più rilevante – e soprattutto più approfondita – prendendosi il disturbo di avventurarsi a poco a poco al di là dei consueti pregiudizi. L'interesse rivolto ai film d'animazione giapponesi da parte di alcuni festival del cinema svizzeri di buona reputazione ha d'altro canto certamente contribuito a questa modifica nell'opinione della stampa.
In termini generali, tuttavia, resta ancora abbastanza difficile rilevare un concreto gradimento dell'animazione e del fumetto giapponesi nella Svizzera latina. Nei cantoni germanofoni, invece, i *fan* di queste opere, che non sono mai stati stigmatizzati dalle polemiche degli anni Ottanta, si dedicano alla loro passione molto più apertamente, quale che sia la loro età. Fra l'altro essi si riuniscono in diverse associazioni o si ritrovano in comunità *online* di estensione europea, come Animexx.de, che raggruppa quasi 40 mila membri nei paesi germanofoni, fra cui 800 appartenenti alla Svizzera tedesca. Ma la diffusione crescente di questa cultura popolare, sostenuta sempre più dai Consolati giapponesi, si diffonde in tutto il paese e si può sperare che essa ottenga presto un riconoscimento generale alla stessa stregua di altre già ben accette dal pubblico svizzero.

Risorse su *manga* e *anime* in Svizzera:
Anime Virtual: http://www.anime-virtual.ch
Der Baron: http://www.derbaron.ch/
Protoculture: http://www.protoculture.ch/index.html
The Rising Sun Production: http://j-kult.net/
Manga Forum: http://mangaforum.org/
Manga Club Suisse: http://www.mangaclub.ch/
Animexx.de: http://www.animexx.de

Ariane Beldi sta svolgendo il dottorato di ricerca presso la facoltà di Scienze dell'informazione, della comunicazione e dei media dell'università di Ginevra. La sua tesi verterà sulla ricezione da parte di diversi pubblici europei di film e serie d'animazione giapponesi edite in DVD e sul ruolo di questo supporto tecnologico in tale processo.

Marco Pellitteri (Palermo, 1974 - m.pellitteri@tunue.com) è autore dei volumi *Sense of Comics. La grafica dei cinque sensi nel fumetto* (Roma, Castelvecchi, 1998); *Mazinga Nostalgia. Storia, valori e linguaggi della Goldrake-generation* (II ed. Roma, King|Saggi, 2002); *Anatomia di Pokémon. Cultura di massa ed estetica dell'effimero fra pedagogia e globalizzazione* (Roma, Seam, 2002). È docente di Storia e linguaggi del fumetto e dell'animazione in un Master presso la Facoltà di Scienze della formazione dell'università Roma Tre. Collabora con riviste italiane e straniere, fra le quali "Il Pepeverde", "Liber", "The Japanese Journal of Animation Studies". È co-fondatore della rivista sul cinema d'animazione "eMotion". Ha scritto la voce Fumetto per la nuova enciclopedia Le Muse DeAgostini. Svolge consulenze per alcuni festival del fumetto e dell'animazione. È grafico pubblicitario ed editoriale, e opera presso il dipartimento di Sociologia e ricerca sociale dell'Università di Trento.

KAPPA news

Playstation 2: ... e adesso tocca a Lupin III

Chi ha detto che gli antichi tesori sono soltanto leggende? Sicuramente, il ladro più abile di tutti i tempi, il grande **Lupin III**, non ne è affatto convinto. È pronto, al contrario, a sfidare qualsiasi pericolo, sempre fedele al suo spirito indomito e un po' scavezzacollo. Questa dote non abbandona il celebre personaggio neppure nel debutto su **Playstation 2**, destinato a segnare una tappa fondamentale per tutti gli appassionati.

Il nuovissimo gioco, **Le Avventure di Lupin III: Il Tesoro del Re Stregone** segue la migliore tradizione del fumetto (ideato nel 1967 da Monkey Punch) e della versione televisiva all'insegna della pura suspense. In più, le voci dei doppiatori sono quelle originali dell'ultima serie.

Il Principe dei ladri e i suoi inseparabili compagni sono alle prese con la preziosa e misteriosa eredità di Re Randolf II, che pare fosse anche un esperto alchimista. Nessuno è mai riuscito a trovare tracce del bottino, nascosto, probabilmente, nel castello del sovrano vissuto nel 1600. Naturalmente Lupin III non può fallire questa emozionante missione. Prima, però, deve mettere le mani sulle antiche Caraffe del Re (la Caraffa della Vittoria e quella dell'Onore) che potrebbero nascondere utili indicazioni sul mitico tesoro: 10 milioni di monete d'oro! I due antichi manufatti, che sembravano persi dai

tempi della Guerra, sono invece intatti: la Caraffa della Vittoria è nelle mani di Lord Hannewald, e anche l'identità dell'altro proprietario è stata scoperta durante una serata di beneficenza.

Nei panni di Lupin III, spetta al giocatore, con l'aiuto di incredibili travestimenti, tanta furbizia e un arsenale di tutto rispetto, mettere a segno il furto più spettacolare del secolo.

Questo attesissimo gioco targato **Halifax** permette per la prima volta di calarsi realmente nei panni del simpatico ladro con la giacca rossa, e vivere un'avventura identica a quelle dei suoi migliori film d'animazione: oltre a poter passare il testimone ai compagni – il pistolero Jigen e il samurai Goemon – è possibile usare travestimenti e maschere, ovvero due delle caratteristiche più interessanti e divertenti della serie animata originale. Inoltre: un vasto assortimento di armi e gadget, la 'furtività' necessaria a confondere le idee all'ispettore Zenigata e ai suoi agenti, i mini-giochi tutti da scoprire nel corso dell'avventura e sequenze animate totalmente inedite. Da provare assolutamente!

Titolo:
Le avventure di Lupin III:
Il Tesoro del Re Stregone
Publisher: 505 Gamestreet
Piattaforma: Ps2
Genere: Stealth game
Lingua: italiano
Uscita: giugno 2005
Prezzo indicativo al pubblico: 59,99 euro

Tutto il Giappone (cinematografico) di Time Code

Time Code, letteralmente *Codice Tempo*, è strumento del montaggio, necessario per individuare con esattezza le immagini più interessanti, ma anche, nel nostro caso, bussola per muoversi nello spazio filmico, ovvero nell'immaginario, nel visivo.

Mikado, protagonista da sempre del cinema di qualità, ha deciso di intraprendere una nuova avventura, alla (ri)scoperta del cinema di genere. Cinema tornato a essere in questi ultimi anni oggetto di attenzione e discussione, soprattutto per quanto riguarda il genere horror, trascinato dalla nuova entusiasmante produzione asiatica.

È sotto gli occhi di tutti lo strepitoso risultato commerciale ottenuto dai remake americani di cult-movie asiatici come **The Ring**, **Dark Water** e **The Grudge**.

Il marchio Time Code si inserisce proprio in questo contesto, proponendo un listino ricco e variegato a un pubblico giovane e in cerca di forti emozioni, ma anche curioso, ricettivo e sensibile alla qualità, elemento fondamentale e cifra stilistica irrinunciabile di questa nuova linea.

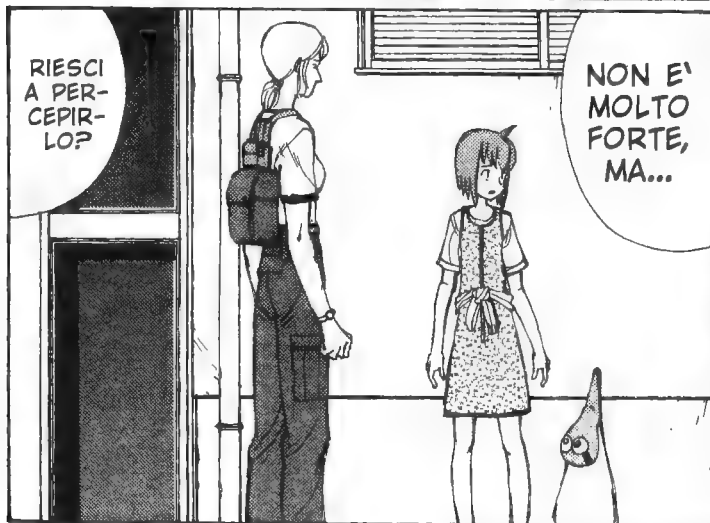
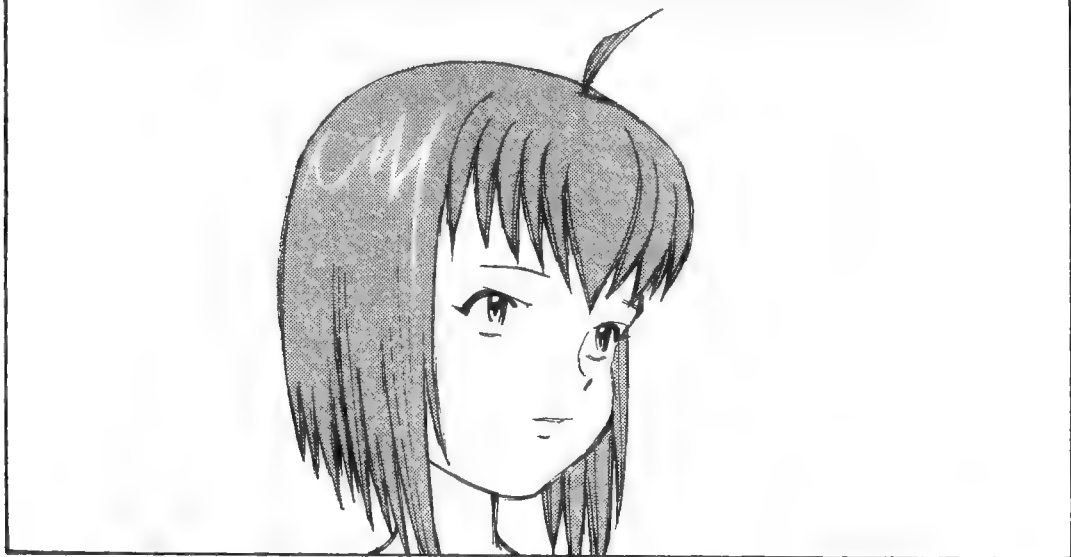
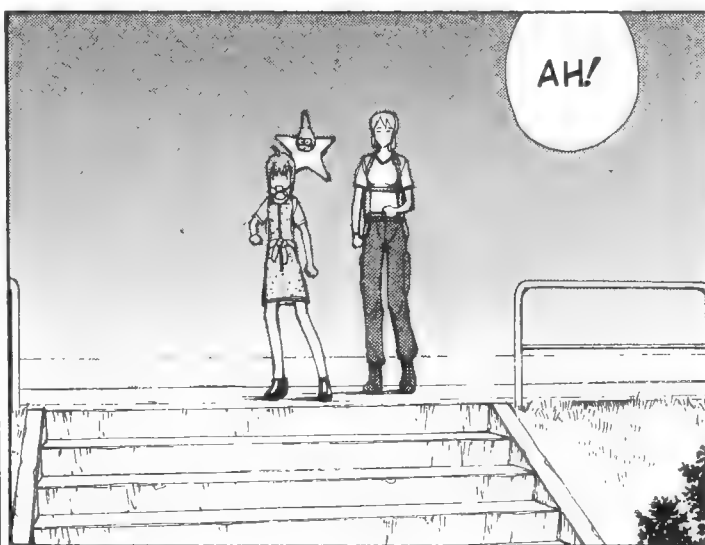
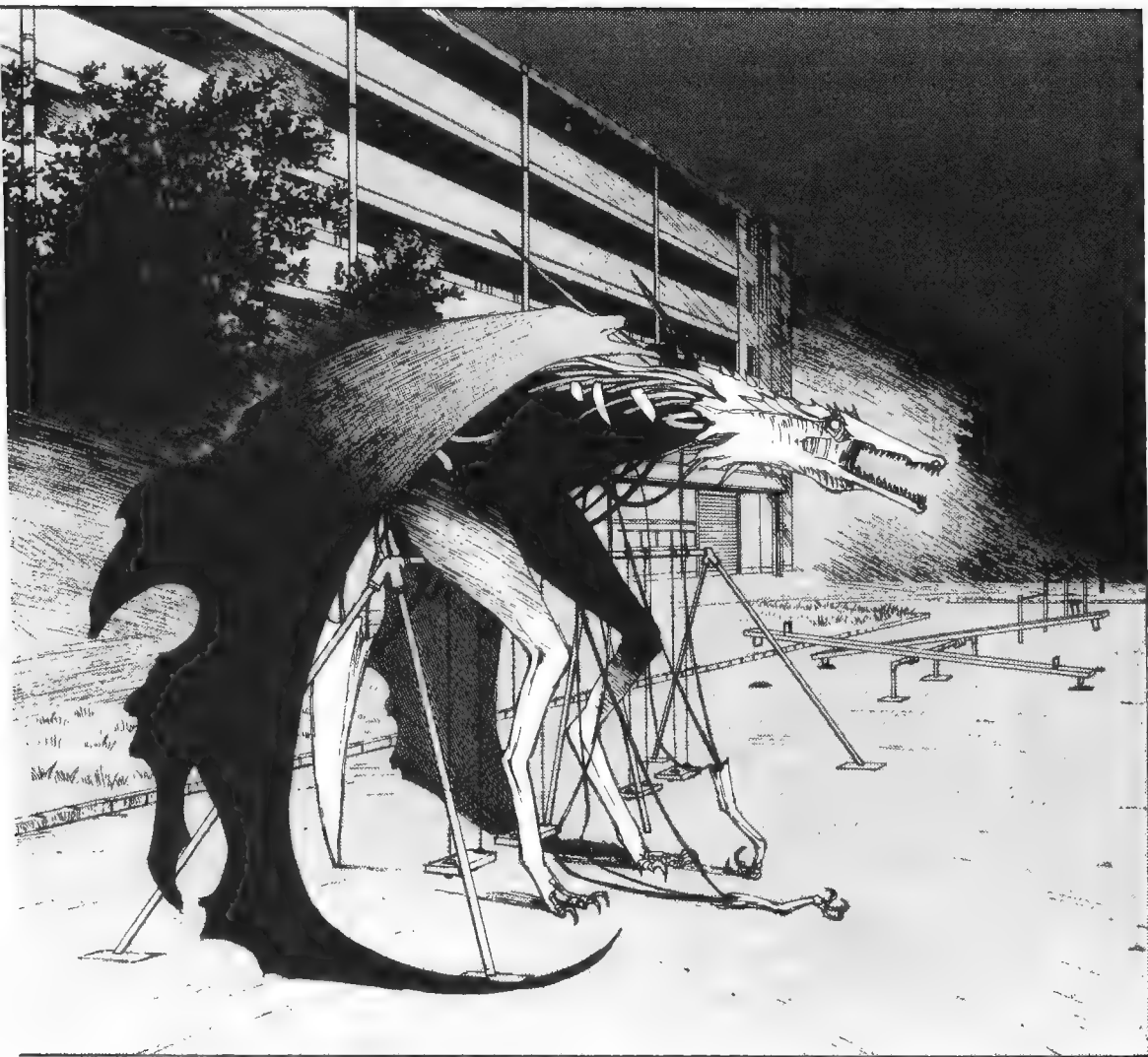
A partire da giugno usciranno in sala **Infection** e **Premonition**, già campioni d'incasso in Giappone, dal genio di Taka Ichise, produttore dei due successi *The Ring* e *The Grudge*. L'inizio della nuova stagione cinematografica vedrà l'uscita di un action-movie ipertecnologico e adrenalinico dal regista di culto Johnnie To: **Breaking News**. Seguirà nell'autunno **Reincarnation**, diretto dal regista di *The Grudge* Takashi Shimizu, e il capolavoro di fantascienza ispirato a una celebratissima serie animata giapponese: **Kyashan – La rinascita**.

Questi sono solo i primi titoli di una nuova sfida cinematografica stimolante e ricca di emozioni, che sicuramente riserverà belle sorprese anche al box-office.

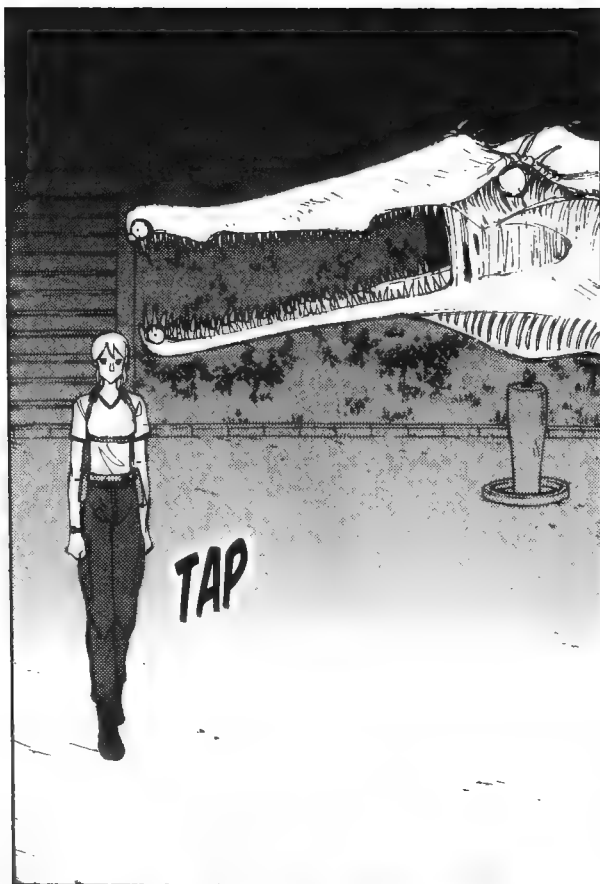
Mohiro Kito - NARUTARU - LA LUCE LOGORANTE - V

* TRA VIRGOLETTE <> SI PARLA IN INGLESE. KB

<QUESTO
GIARDINO
PUBBLICO...>

AH!

INCREDIBILE... GUARDA IN CHE RAZZA DI POSTO E' ANDATO... COSI' LO VEDRANNO SUBITO!
COSA FARAI, ADES-SO?
NON DEVI PREOCCU-PARTI. ORA CHE L'AB-BIAMO TROVATO...
...NON C'E' NESSUN PROBLEMA.
LUI MI UBBIDISCE.

TAP

<ROBERT!>

<TI HO TROVATO.
ADESSO BASTA.>

<ADESSO NON C'E' NULLA DI CUI PREOC-CUPARSI.>
<FACCIAMO ANCORA IN TEMPO A FUGGIRE.>

<NON TI CONSEGNERO' PIU' A QUEGLI UOMINI CATTIVI.>

<NON PERMETTERO' LORO DI FARTI TUTTE QUELLE BRUTTE COSE.>

<ROBERT?>

TAP

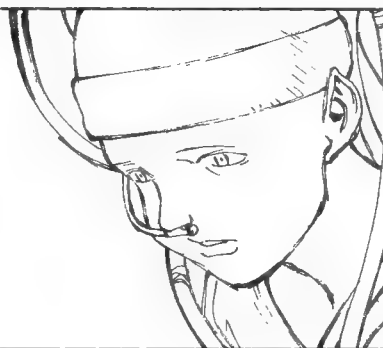
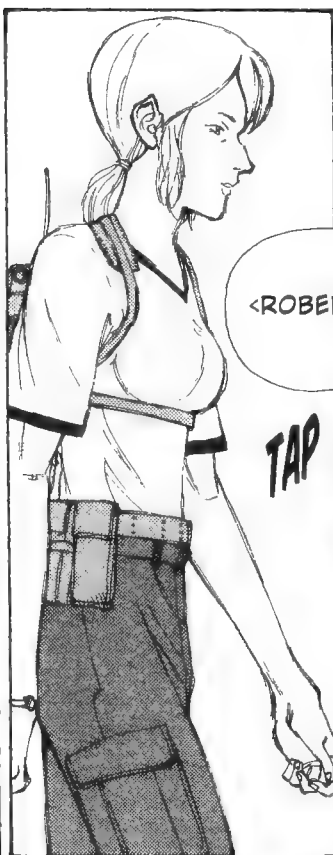
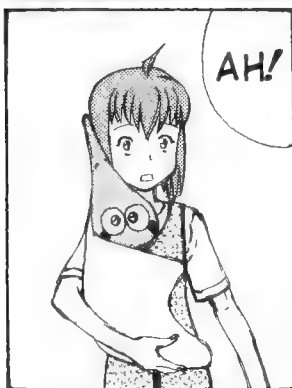
<NON PREOC-CUPARTI.>

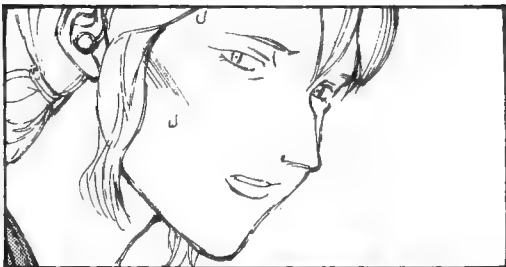
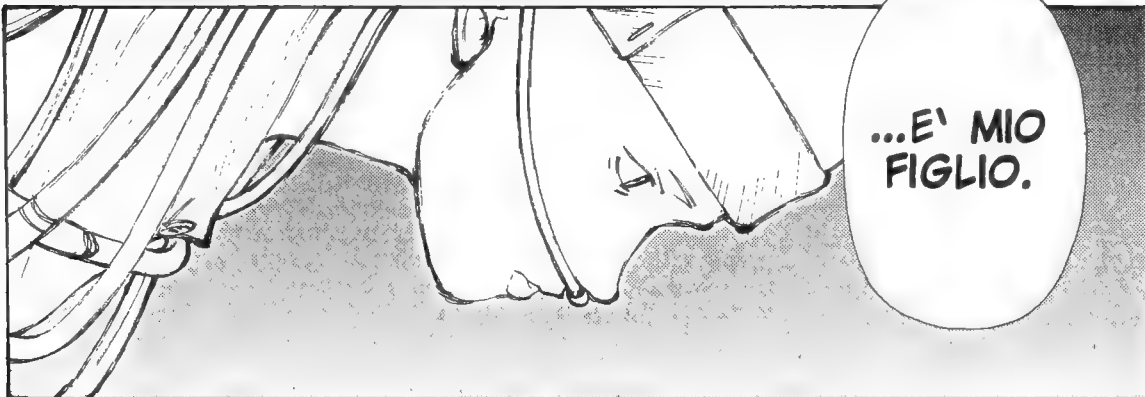
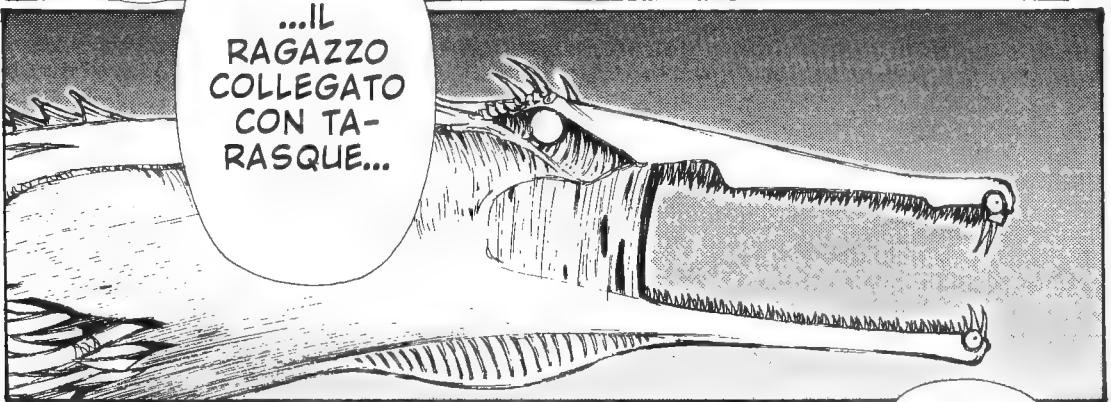
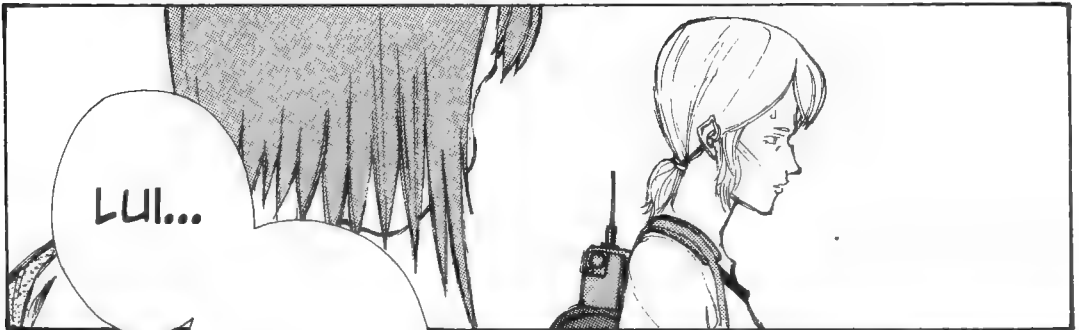
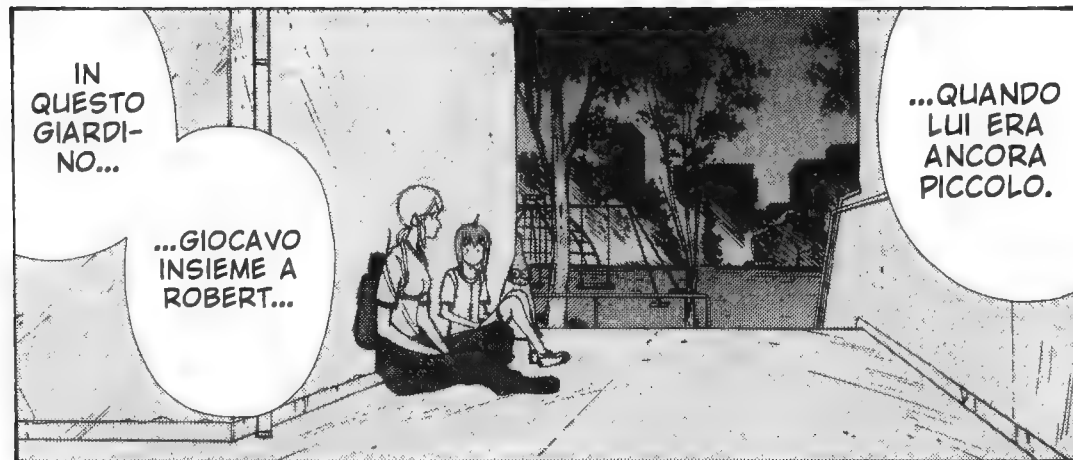
<VEDRAI, TROVERO' ANCHE UN BRAVO MEDI-CO PER TE.>

WHUM

AH!

<ROBERT!>

E' FUG-GITO...

COSA POSSIAMO FARE?!
NON NE HO PROPRIO IDEA...

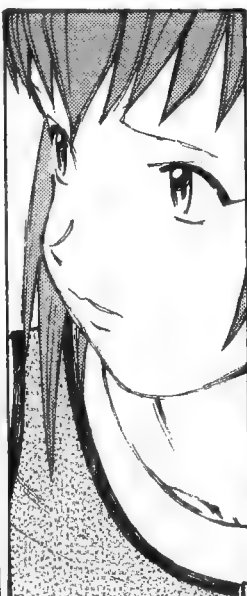
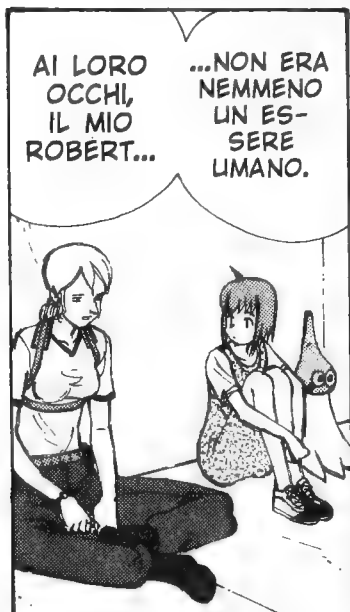
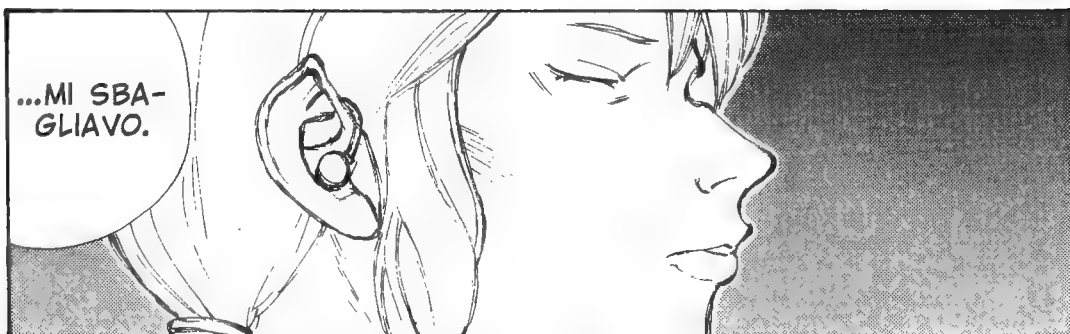
C-CO-SA...?
NON SO ASSOLU-TAMENTE COSA FARE.
LUI...
...IL RAGAZZO COLLEGATO CON TA-RASQUE...
...E' MIO FIGLIO.

JANE FRANKLIN HA SOG-GIORNATO IN GIAPPONE PER OTTO ANNI INSIE-ME A SUO FIGLIO.
SUO MARITO ERA UN MILITARE APPARTENENTE AL CORPO DEI MARINES. MA OTTO ANNI FA E' MORTO DU-RANTE LE OPE-RAZIONI MILITA-RI IN IRAQ.
SUO FIGLIO SI CHIAMA ROBERT FRANKLIN.
NON HO MANDATO ROBERT AL-LA SCUOLA ALL'INTER-NO DELLA BASE...
...PERCHE' HO PREFE-RITO FARGLI FREQUEN-TARE UNA SCUOLA GIAPPONE-SE.
SI E' SUBITO ABITUATO AL MODO DI VIVERE DEL TUO PAESE.
IN QUESTO GIARDI-NO...
...GIOCAVO INSIEME A ROBERT...
...QUANDO LUI ERA ANCORA PICCOLO.

CIRCA DUE ANNI FA ROBERT SI E' AMMALATO DI **NEUROPATIA PROGRESSIVA...**

SI TRATTA DI UNA MALATTIA RARA, PER LA QUALE NON ESISTE ANCORA ALCUNA CURA EFFICACE...

POVERETTO...

UN ANNO FA E' STATO SOTTOPOSTO A DIVERSE CURE MEDICHE... SIA IN UN OSPEDALE GIAPPONESE, SIA IN QUELLO DELLA MARINA SITUATO ALL'INTERNO DELLA CASERMA DI ZUKERAN...

IN SEGUITO, A NOVEMBRE DELL'ANNO SCORSO, JANE E' TORNATA IN AMERICA.

IN QUEL MOMENTO NON AVEVO ALTRA SCELTA.
AVEVO DI FRONTE UN ESSERE VIVENTE CHE ANDAVA OLTRE LA MIA COMPRENSIONE.
LE CONDIZIONI DI ROBERT ERANO COMPROMESSE.
NON AVEVO TEMPO DA PERDERE.
...AVREBBE POTUTO RICEVERE LE CURE MEDICHE PIU' AVANZATE...
HO PENSATO CHE SE AVESSI AFFIDATO ROBERT AL NOSTRO GOVERNO...
...NON AVREBBERO RISPARMIATO ALCUNA FATICA.
ALMENO PER MANTENERLO IN VITA...
PURTROPPO...

...MI SBA-
GLIAVO.

IN FIN DEI CONTI...
...IL TRATTAMENTO CHE AVEVO SCELTO PER LUI NON ERA NIENT'ALTRO CHE UN SI-STEMA...
...VOLTO A MANTENERLO IN VITA COME CAMPIONE DA TENERE SOTTO OSSERVA-ZIONE.

AI LORO OCCHI, IL MIO ROBERT...
...NON ERA NEMMENO UN ES-SERE UMANO.

WHUP
WHUP
E' PER QUESTO MOTIVO CHE IERI...

FORSE NON RIESCE A PERDONARMI.

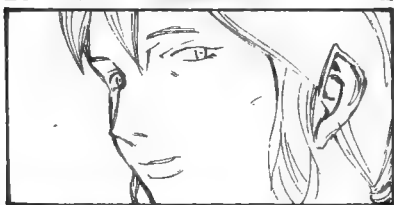
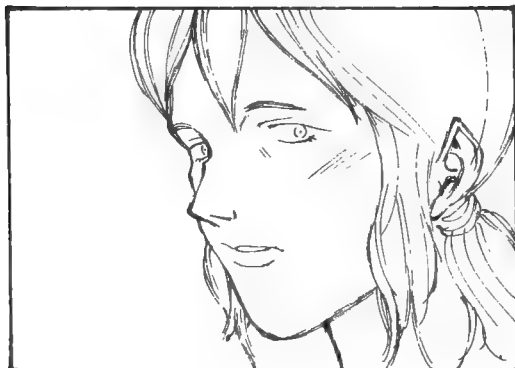
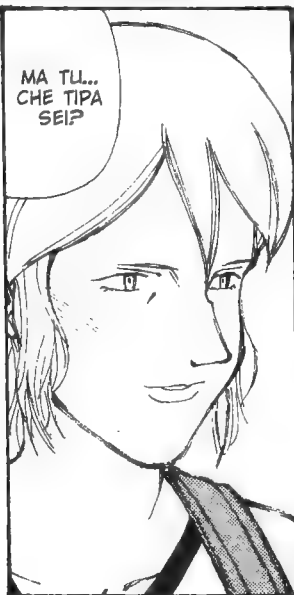
POI STAMATTINA...
...DOPO AVER CAUSATO UN INCIDENTE STRADALE, JANE SI E' DILEGUATA SENZA PRESTARE SOCCORSO ALLE VITTIME.

ORA E' TUTTO CHIARO.

SUPPONGO CHE VOLESSERO LAVARE I PANNI SPORCHI SENZA DARLO TROPPO A VEDERE IN GIRO.
SOLO CHE ORMAI NON POSSONO PIU' FARE COME PENSAVANO.

ADESSO NEANCHE JANE VUOLE ESSERE CATTURATA.
PER IL DIPARTIMENTO INDAGINI INFORMATICHE, ORA SAREBBE PIUTTOSTO SCOMODO SE JANE FOSSE PRESA IN CUSTODIA DALLA POLIZIA GIAPPONESE.
ECCO PERCHE' HANNO USATO LA SCUSA DELL'ARMA NUCLEARE.

NASCONDERE LA VERITA'...
...COPRENDOLA CON UNA MENZOGNA ANCORA PIU' GRANDE...

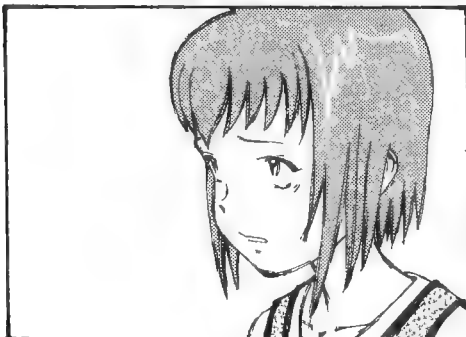
NON AVREI IMMAGINATO CHE IL GOVERNO AMERICANO AVREBBE POTUTO SPINGERSI FINO A QUESTO PUNTO...
ROBERT...
...PERCHE' STA FUGGENDO?
NON LO SO.
FORSE NON SEGUE UN RAGIONAMENTO LOGICO.
NON SO COS'ABBIA IN MENTE.

PUO' DARSI CHE LUI STIA SOLO GIOCANDO...

SE E' COSI' NON DOBBIAMO FAR ALTRO CHE... INSEGUIRLO.

...SI CHIAMA HOSHIMARU?
AH!

IO SONO JANE FRANKLIN.
CHIAMAMI PURE JANE.

IO...

...MI CHIAMO...
...SHIINA.

SHIINA?
NON SEMBRA UN NOME GIAPPONESE.

BE', CONTO SU DI TE, SHIINA!

WHU WHUM

E' ANDATO DI LA'!

<ROBERT!>

ECCO-LO!

VLAP

DA QUESTA PARTE!
ANF
ANF

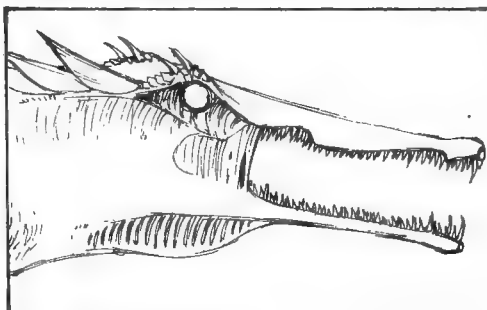
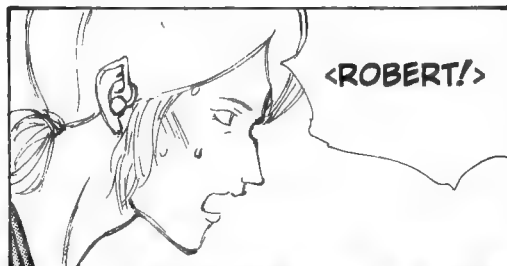
ANF
ASPET-
TA!
ANCH'IO
NON CE
LA FACCIO
PIU'...
DEVI...
HANF...
ESSERE
MOLTO
STANCA...
RIPO-
SIAMOCI
UN PO'.
SEMBRA
CHE PER IL
MOMENTO NON
CI SIA ALCUN
MOVIMENTO DA
PARTE DEL-
L'ESERCI-
TO...

SEI DAVVERO UNA STRANA RAGAZZINA.
COSA?!

E' PER QUESTO CHE LUI TI HA SCELTO?

SAREBBE MEGLIO CHIUDERE GLI OCCHI, PER UN PO'.
PENSI DI RIUSCIRE A DORMIRE?

VA BENE...

USA QUESTO COME CUSCINO. TI SVEGLIO IO, SE VEDO ENTRARE IN AZIONE I MILITARI.
PRENDI.

DI NUOVO...

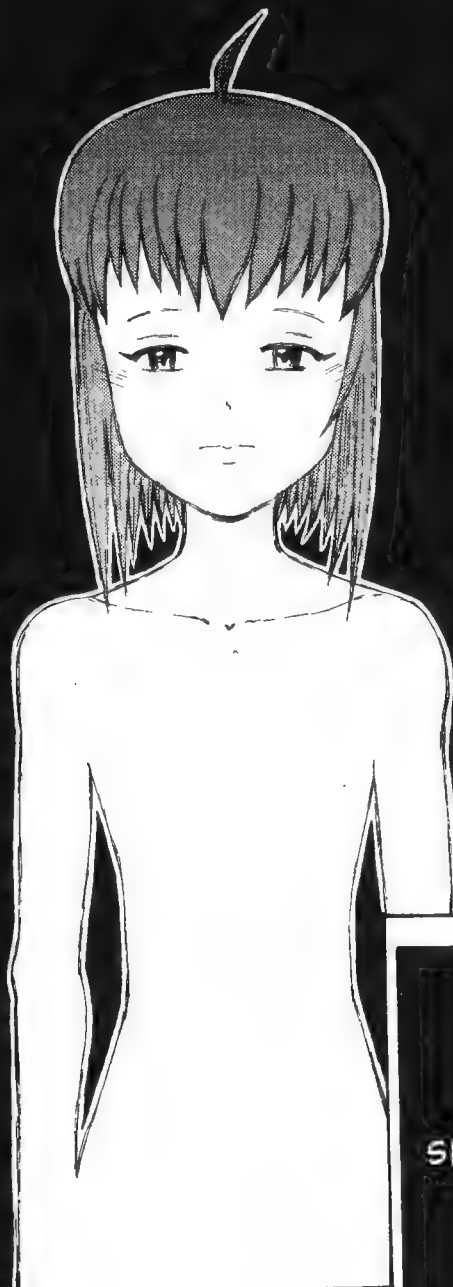
SEI TU?

CHI SEI TU?

OPPURE PAPA'?!

TSURUMARU...?

TU SEI
TSURUMARU?!

WHUP WHUP WHUP

NARUTARU - CONTINUA

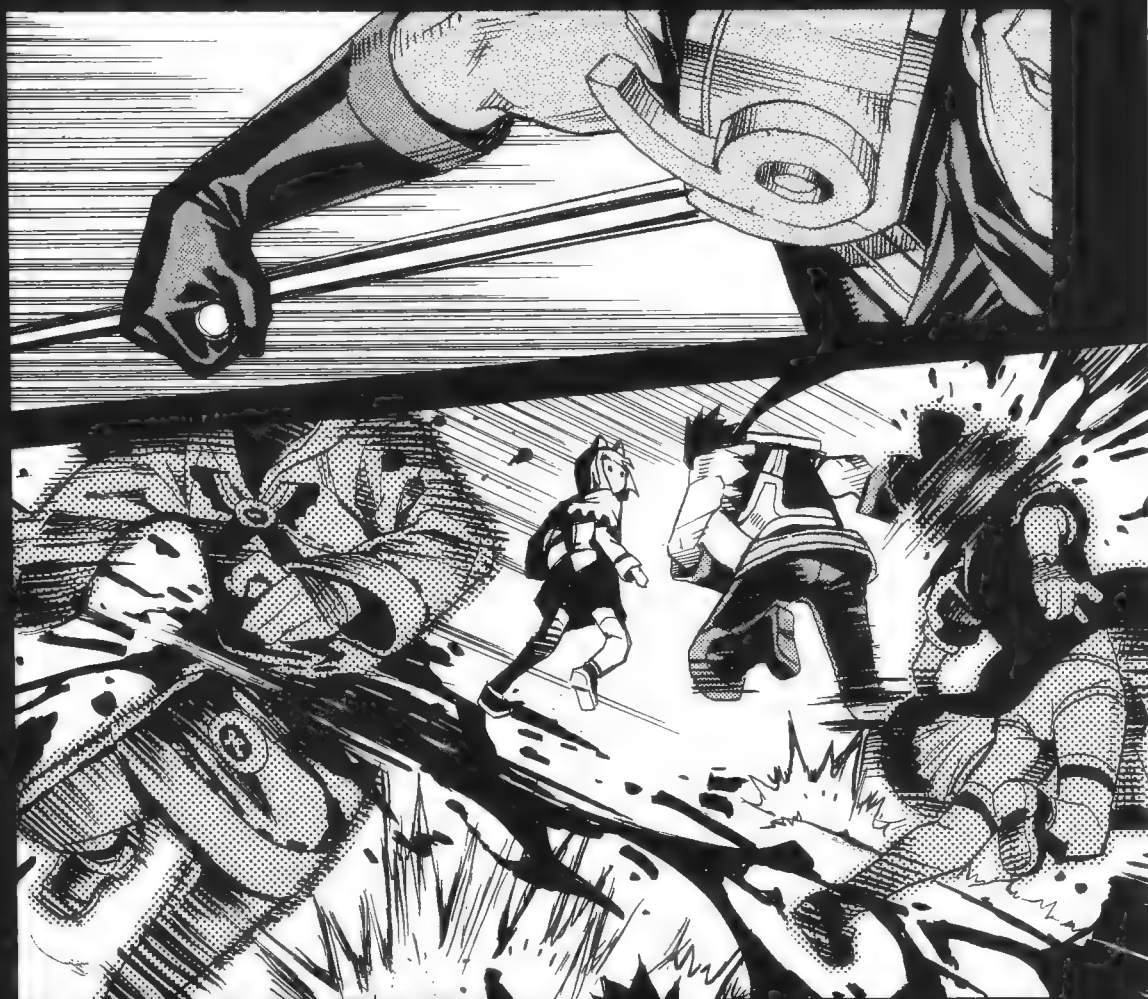
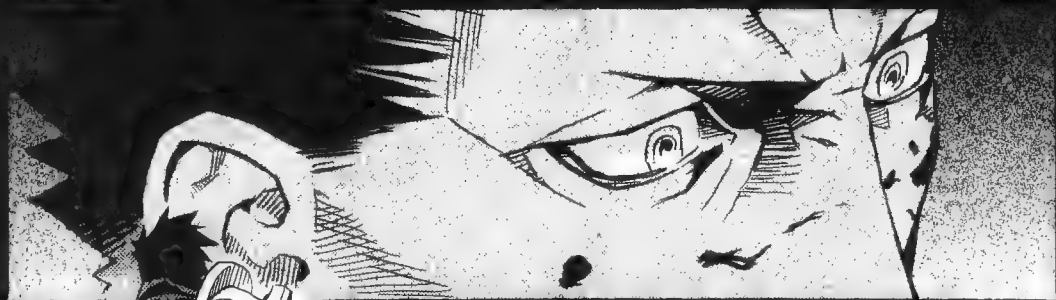
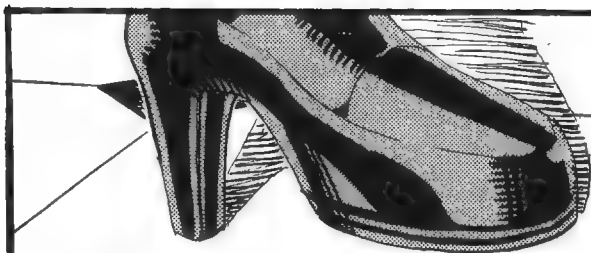
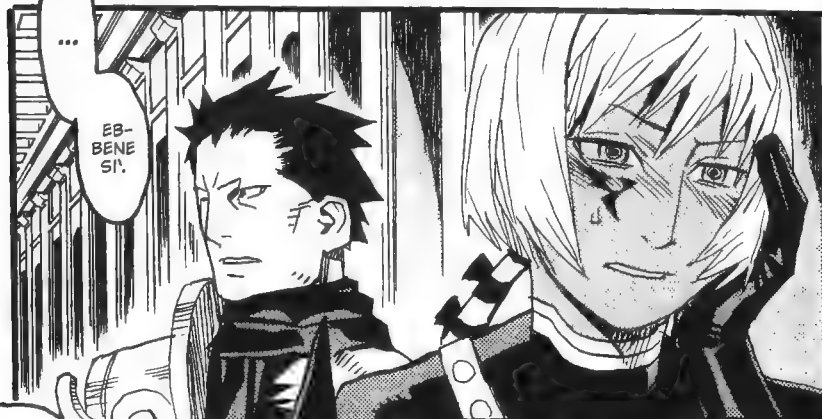
Rokuro Shinofusa
KUDANSHI
GAME OVER

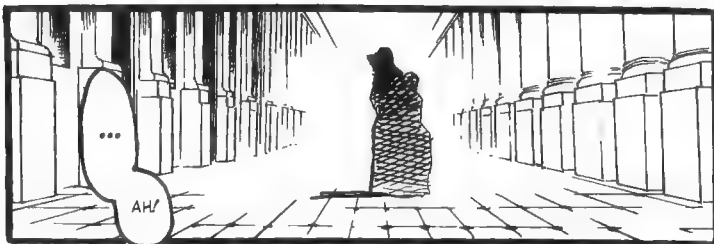
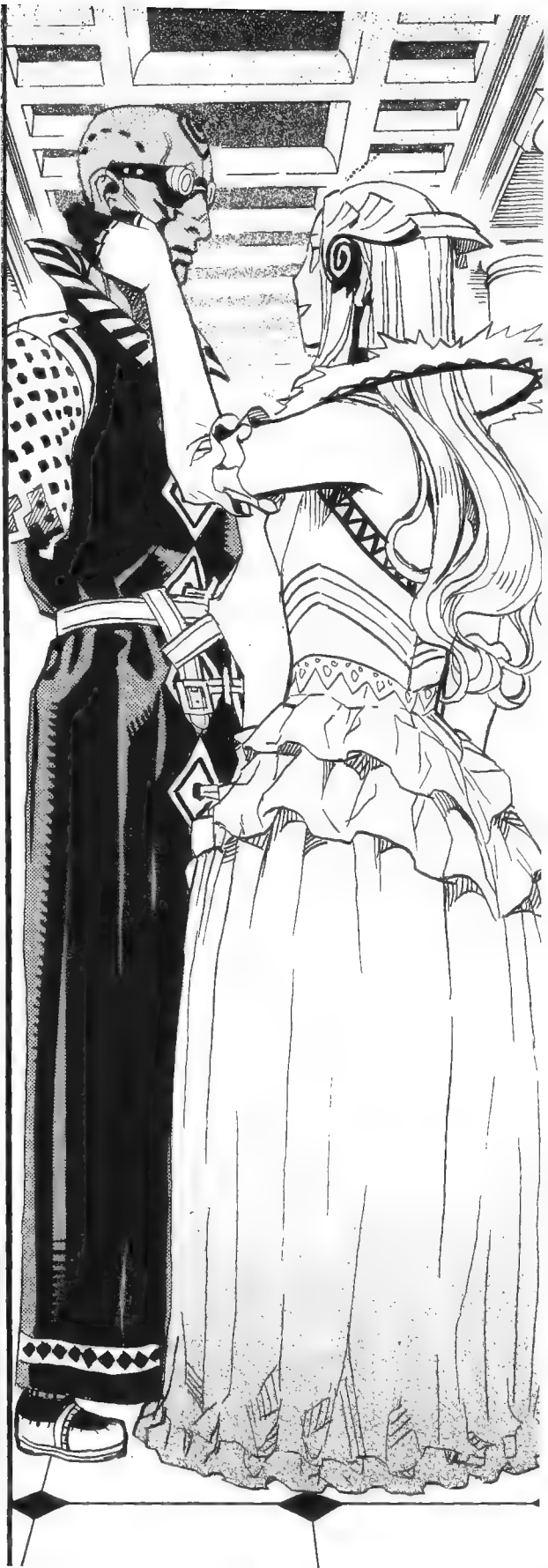
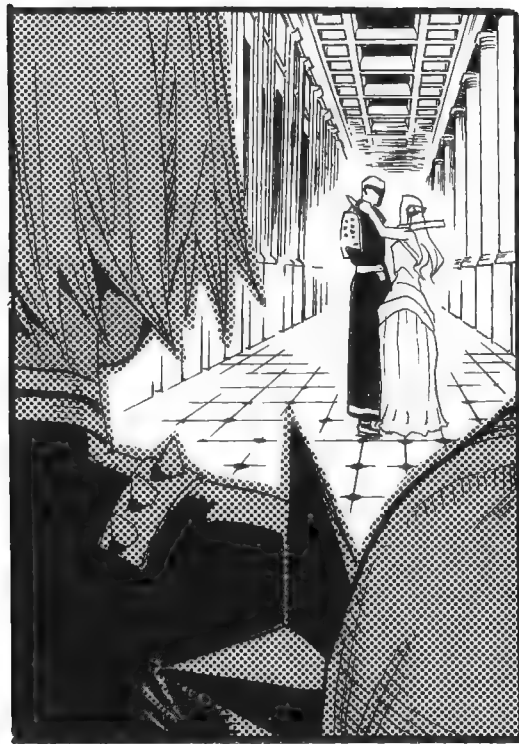
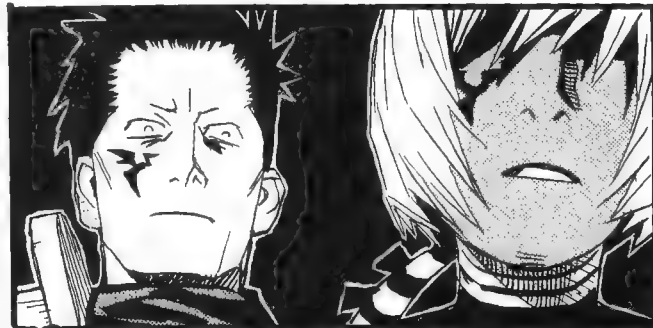
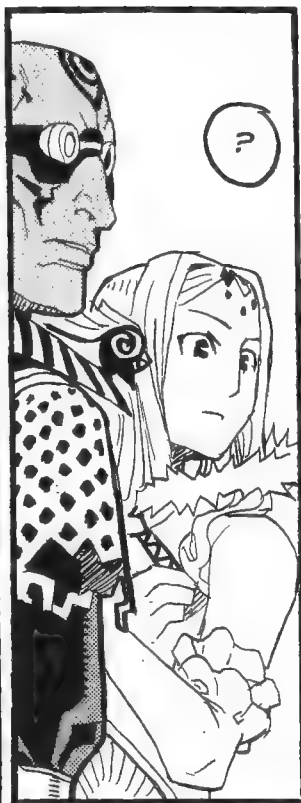
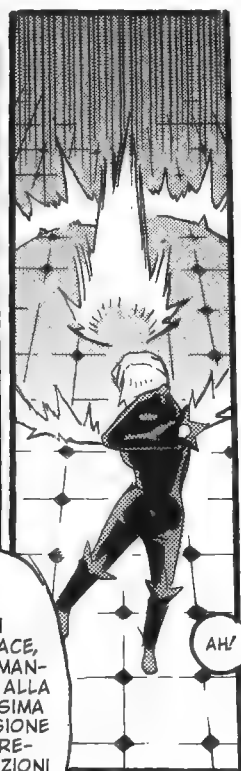
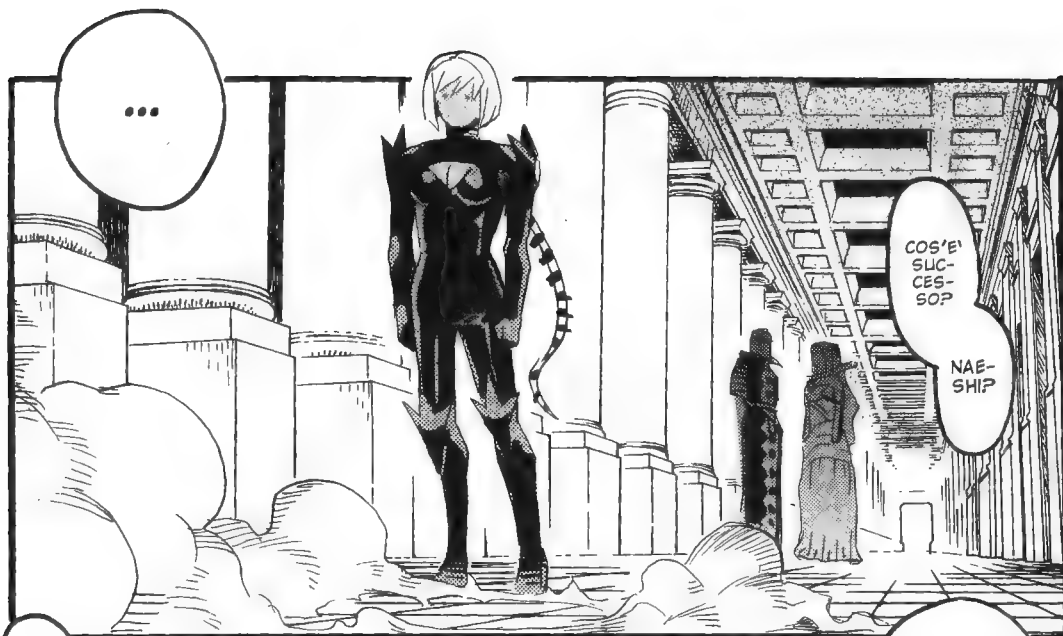
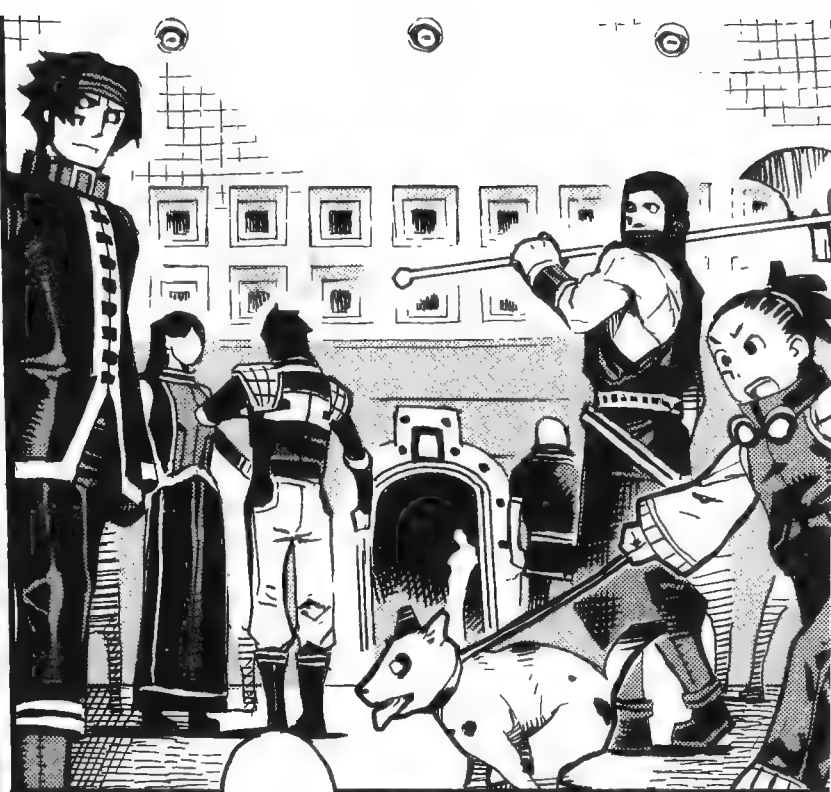
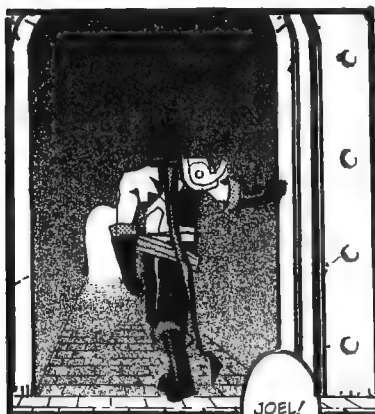
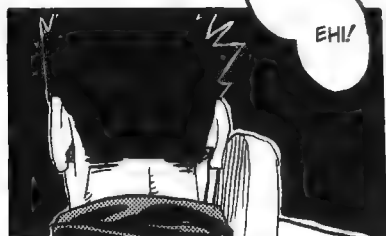
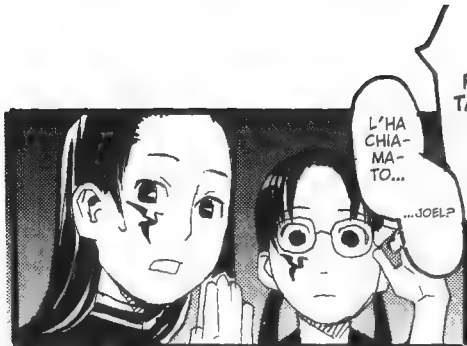
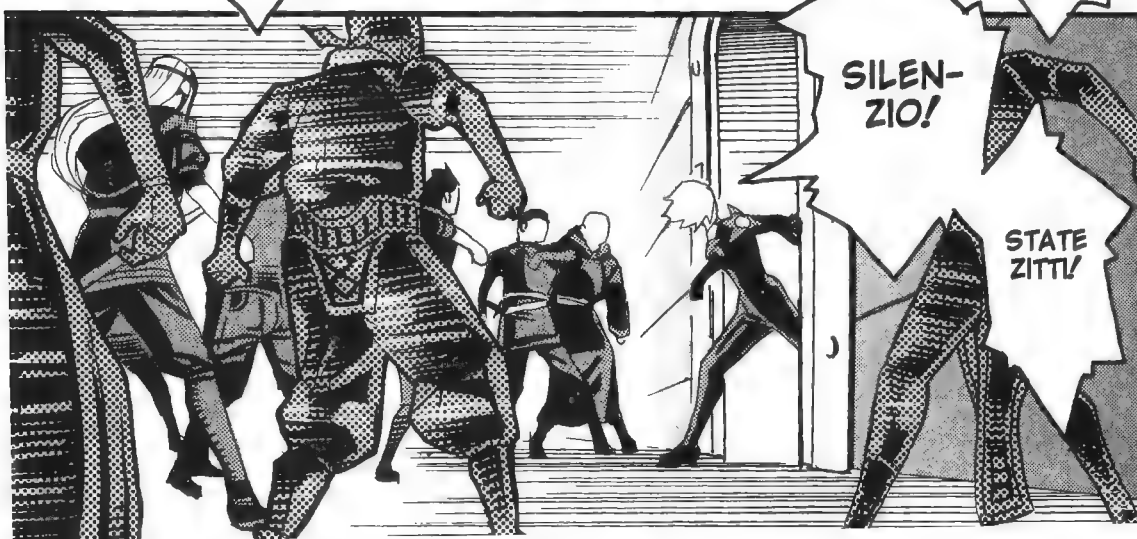
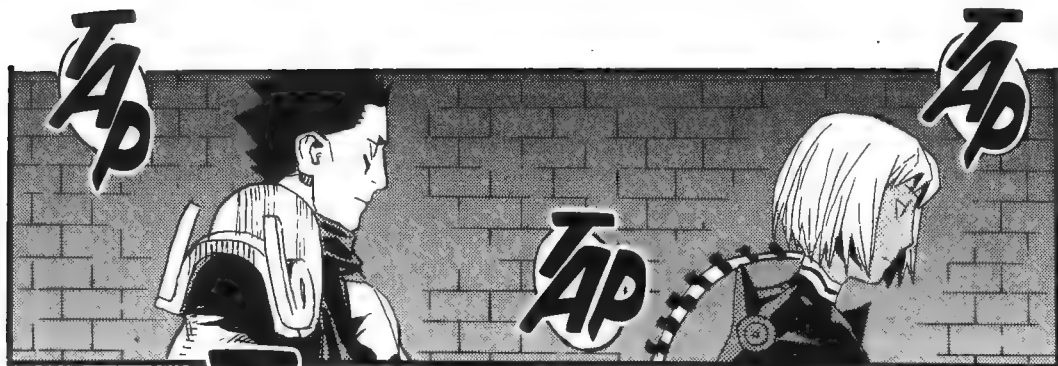
TI HANNO ASSEGNATO UN BELL'INVOLUCRO!
CHE NOME TI HANNO DATO?
JOEL.
...SE NON SBAGLIO.
CAPISCO, JOEL.
OGGI E' IL PRIMO GIORNO DI LAVORO PER TE?
COME SONO GLI INVOLUCRI DEI BERSAGLI?
LI RICONOSCERAI.
SONO PICCOLI.
I LORO STESSI INVOLUCRI VANNO CONTRO LA FILOSOFIA DI QUESTO BOARD.
C'E' DA AGGIUNGERE CHE IL GM DETESTA I PERSONAGGI AMBIGUI.
QUAL E' IL MOTIVO PER CUI IL GM VUOLE ELIMINARLI?
SPINGEREMO I BERSAGLI IN UN ALTRO PUNTO.
NEL CASO FUGGISSE QUALCUNO DA LI', BASTA CHE TU LO SISTEMI.

RICE-
VUTO.
YAWN

THUD
UH...
AH...

COSA TI E' SUCCESSO...
...JOEL?

STAVO...
...DORMENDO?

SCUSAMI SE TI HO FATTO ASPETTARE MOLTO.
VIENI.
VOGLIO FARTI INCONTRARE UNA PERSONA.
SI TRATTA DELL'UOMO DI CUI MI HAI PARLATO CON TANTO ENTUSIASMO?
...BENE.
...
CHI?
...
COSA TI PRENDE?
DATO CHE OGGI PARTECIPERAI ALLA LOTTA SCHIERANDOTI DALLA PARTE DEL CLAN NERO, DOVRAI ALMENO FARTI CONOSCERE DA LUI.
E' IL SIGNOR CLOG.

LO TEMEVO... DALLA MIA FACCIA TRAPELANO LE MIE EMOZIONI...
...VERO?
...
EBBENE SI'.
CHE IMBARAZZO!
INDOSSAVO UNA MASCHERA PROPRIO PER PREVENIRE QUESTA EVENTUALITA'...
PERCHE' INVECE NON RINUNCI A INTRODURRE LE ESPRESSIONI NELLA TUA RAPPRESENTAZIONE QUI A PARABELLUM?
SE FACESSI COME DICI TU, IL MIO VOLTO RISULTEREBBE INESPRESSIVO.
E IN QUEL CASO SEMBREREI INNATURALE.
HO UN FAVORE DA CHIEDERTI.
SE DOVESSI INIZIARE A COMPORTARMI IN MANIERA STRANA, DAMMI UNA BOTTA IN TESTA.
IO NON SO CONTROLLARMI BENE.
FINORA HO FATTO PARECCHIE BRUTTE FIGURE, A CAUSA DI QUESTO MIO CARATTERE.
...
...
AH!

GUARDA, JOEL!
E' LUI.
?

...
EHI!

STHU
?
?!
CHE DIA-VOLO FAI?!
SEI IMPAZ-ZITO?!
NON MI PIACE QUE-ST'ATMO-SFERA.
AH!
MI DISPIACE, MA RIMAN-DERO' ALLA PROSSIMA OCCASIONE LE PRE-SENTAZIONI CON LUI.
L'HAI CHIE-STO TU.
POCO FA.

...
COS'E' SUCCESSO?
NAESHI?
HAI SENTITO?
EH?
CHE COSA?
LA NOSTRA COMANDANTE HA INGAGGIATO IL TIZIO CHE HA FATTO FUORI VENTINOVE INDIVIDUI.
PER QUESTO MOTIVO NON ERA CERTO SE AVREBBE PARTECIPATO ALLA PROSSIMA BATTAGLIA, E COSI' LA NOSTRA COMANDANTE L'HA INGAGGIATO.
...INGAGGIATO? COME SAREBBE A DIRE?! LUI FACEVA PARTE DEL CLAN NERO GIA' DA PRIMA!
DAVVERO?
ALLORA LUI PARTECIPERA' ANCHE ALLA BATTAGLIA DI OGGI?
SI', MA NESSUNO CONOSCE LA SUA IDENTITA', E PARE CHE LUI NON ABBIA MAI RIVOLTO LA PAROLA A NESSUNO.

...
RAZZA DI INCIVILE!
COME HAI POTUTO LASCIARMI INDIETRO DA SOLA, IN UNA SIMILE SITUAZIONE?!
JOEL!
EHI!

FANTASTICO!
SEMBRA DAVVERO FORTE, ANCHE SOLO A PRIMA VISTA!
PARTECIPERAI ANCHE ALLA LOTTA DI OGGI, VERO?!
BATTERAI IL TUO RECORD PERSONALE ANCORA UNA VOLTA, NE SONO CERTO!
CO-S...?!
L'HA CHIAMATO...
...JOEL?
C'E' LA NOSTRA COMANDANTE.
GUARDA!
LA'!
ALLORA...
...NON SONO SOLO VOCI!
MI SCUSI!
POTREBBE COMBATTERE CON ME PIU' TARDI?
MI DISPIACE PER QUELLI DEL CLAN BIANCO, MA DOVRANNO ASPETTARSI UN NUOVO RECORD DI SCONFITTE CONSECUTIVE!
ANCHE OGGI LA NOSTRA VITTORIA SARA' ASSICURATA!
EHM...
BE', ECCO...
COMANDANTE!
SUPPONGO CHE LUI POSSA ENTRARE A FAR PARTE DEL CORPO DI GUARDIA, IN VIA DEL TUTTO ECCEZIONALE...
SILENZIO!
STATE ZITTI!

...
ORA...
ORA VI COMUNICHERO' LA DECISIONE CHE LA SIGNORA MIPO HA PRESO POCO FA INSIEME AL SIGNOR CLOG.
LA BATTAGLIA PROGRAMMATA PER OGGI E' STATA SOSPESA.
E PER IL MOMENTO NON SI PREVEDE UNA RIPRESA DEGLI SCONTRI.
MA...
...COSA?!
EHI!
UN MOMENTO, COMANDANTE!
PIU' AVANTI VI SARA' COMUNICATO ATTRAVERSO UN ANNUNCIO UFFICIALE VIA E-MAIL.
SALUTI!
ANDIAMO, JOEL!
SEGUIMI!
NON HO CAPITO BENE!
CHE COS'HA DETTO?!

TAP
TAP
TAP
TAP
INTENDE... ...QUEI KUDABE?
L'ABBIAMO DECISO PER FRENARE LE AZIONI DI QUEI TIPI SCONOSCIUTI CHE STANNO FACENDO QUALCOSA DI LOSCO INTORNO A PARABELLUM.
C-COSA...
...COSA SIGNIFICA CHE VERRA' SOSPESA?!
...PER LA NOSTRA...?
PERCHE'?!
TUTTE LE AZIONI DA LUI COMPIUTE FINORA ERANO PREPARATIVI PER LA NOSTRA BATTAGLIA PERIODICA.
C'ENTRANO ANCHE LORO.
MA IL NOSTRO PROBLEMA E' SOPRATTUTTO QUEL CACCIATORE.
VEDI...
...IMMAGINO CHE TU SIA AL CORRENTE DEL FATTO CHE UN BOARD ANDO' DISTRUTTO, SEI MESI FA, A CAUSA DI UN CACCIATORE APPARSO ALL'IMPROVVISO...

I CLAN CHE SI ERANO FORMATI IN QUEL BOARD SI SCANNARONO TRA LORO, FINO ALLO STERMINIO COMPLETO.
IL FAMOSO CACCIATORE STA MACCHINANDO UNA BATTAGLIA NEL VERO SENSO DEL TERMINE...
...IN CUI IL CLAN NERO E QUELLO BIANCO SI UCCIDONO FINO ALL'ESTINZIONE TOTALE... ANCHE IN QUESTO BOARD.
MA GIUDICANDO DALLE INDAGINI DA ME CONDOTTE E DALLE SITUAZIONI IN CORSO...
...PROBABILMENTE CORRISPONDE ALLA VERITA'.
LA FONTE DI QUESTA INFORMAZIONE E' UNA PERSONA POCO AFFIDABILE.
MI DISPIACE DOVERTI FAR PERDERE TEMPO...
MA CERCA DI STARE IL PIU' POSSIBILE ALLE COSTOLE DI JOEL PER CARPIRGLI I DETTAGLI SUI KUDABE.
...
MA...
...ALLORA COSA DEVO FARE?
CONTINUA A INDAGARE SU QUESTO CASO IN SEGRETO.

LORO SONO PERICOLOSI...
ANCHE SE TI MOSTRI AMICHEVOLE NEI SUOI CONFRONTI, NON FIDARTI DEL TUTTO DI LUI...
MA FA' ATTENZIONE!
SEMBRA ADDIRITTURA CHE I KUDABE ABBIANO FATTO LEGA CON IL CACCIATORE IN SEGRETO!
HAI CAPITO...
...NAESHI?
AH!
!
...
CHE C'E'?!

AH...

ECCO...

...N-NIENTE.

...

...

...

...

E' SUCCESSO QUALCOSA? COSA SIGNIFICA TUTTA QUESTA...

...CONFUSIONE?!

BE'...

SI E' DIFFUSA UNA VOCE SULL'IMPROVVISA SOSPENSIONE DELLA BATTAGLIA PROGRAMMATA PER OGGI...

...NONOSTANTE FOSSE PREVISTA LA PARTECIPAZIONE DI QUEL FAMOSO TIZIO CHE HA ABBATTUTO VENTINOVE INDIVIDUI, LA VOLTA SCORSA!

AH!

SCUSI!

NON...

...POTREBBE RACCONTARMI I DETTAGLI SU QUEL TIZIO?

QUELLO...
...E' GIN?!
E NON GRIDATE!
SCEMI!
UH!
EHI, GIN!
CHE CI FAI LI'?!
TI ABBIAMO CHIAMATO A VOCE COSI' ALTA...?
SCUSA.
IL SIGNOR WHITE HA DETTO QUALCOSA AL RIGUARDO?
DUNQUE...
DICEVA CHE LA PROSSIMA VOLTA CHE LO INCONTRERA', LO PUNIRA' DI SICURO.
CONOSCI IL TIZIO DI IERI, VERO?
COMUNQUE SIA, TUO FRATELLO MAGGIORE E' STATO DAVVERO FORMIDABILE IERI!
C'ERANO PURE TANTI SPETTATORI!
INNANZI TUTTO, SAI GIA' CHE CHIUNQUE CONSIDERA ME E QUELL'IDIOTA COME UN TUTT'UNO?

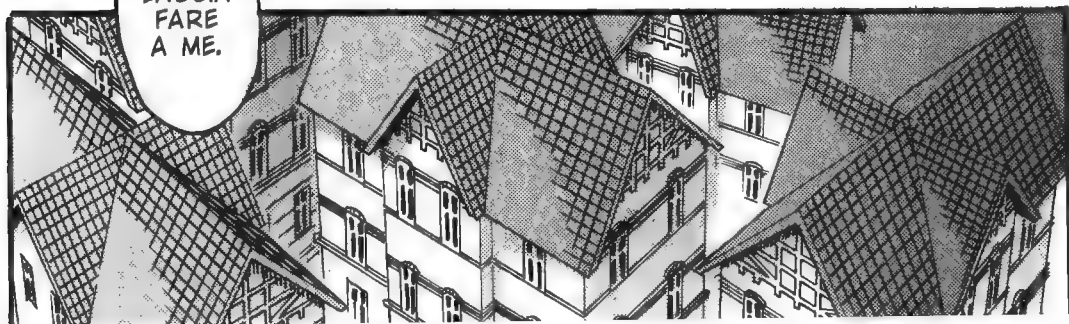
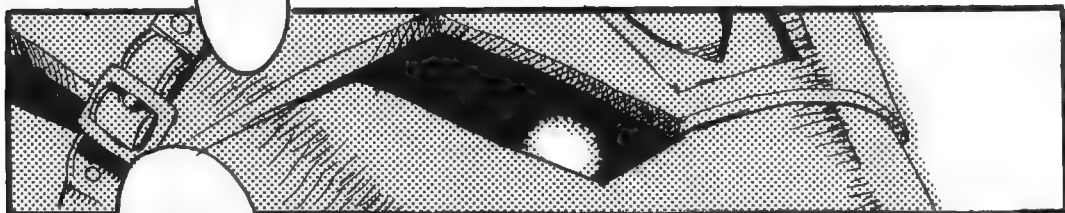
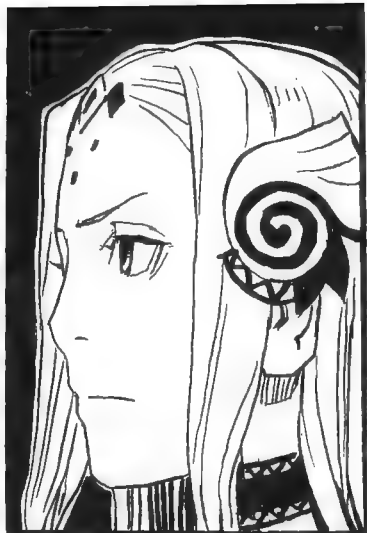
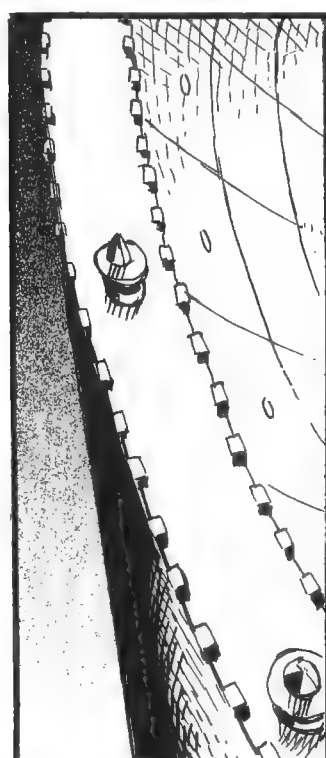
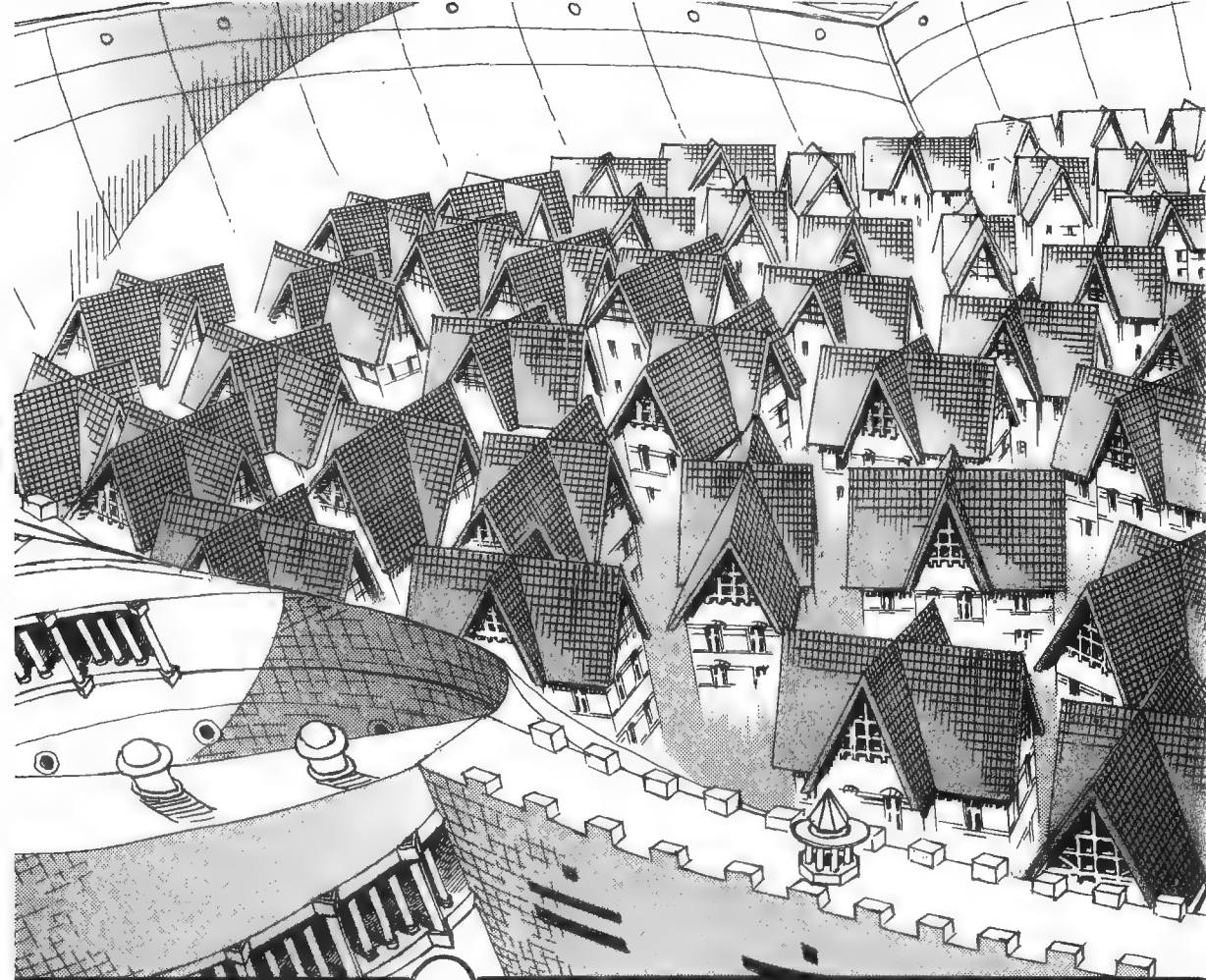
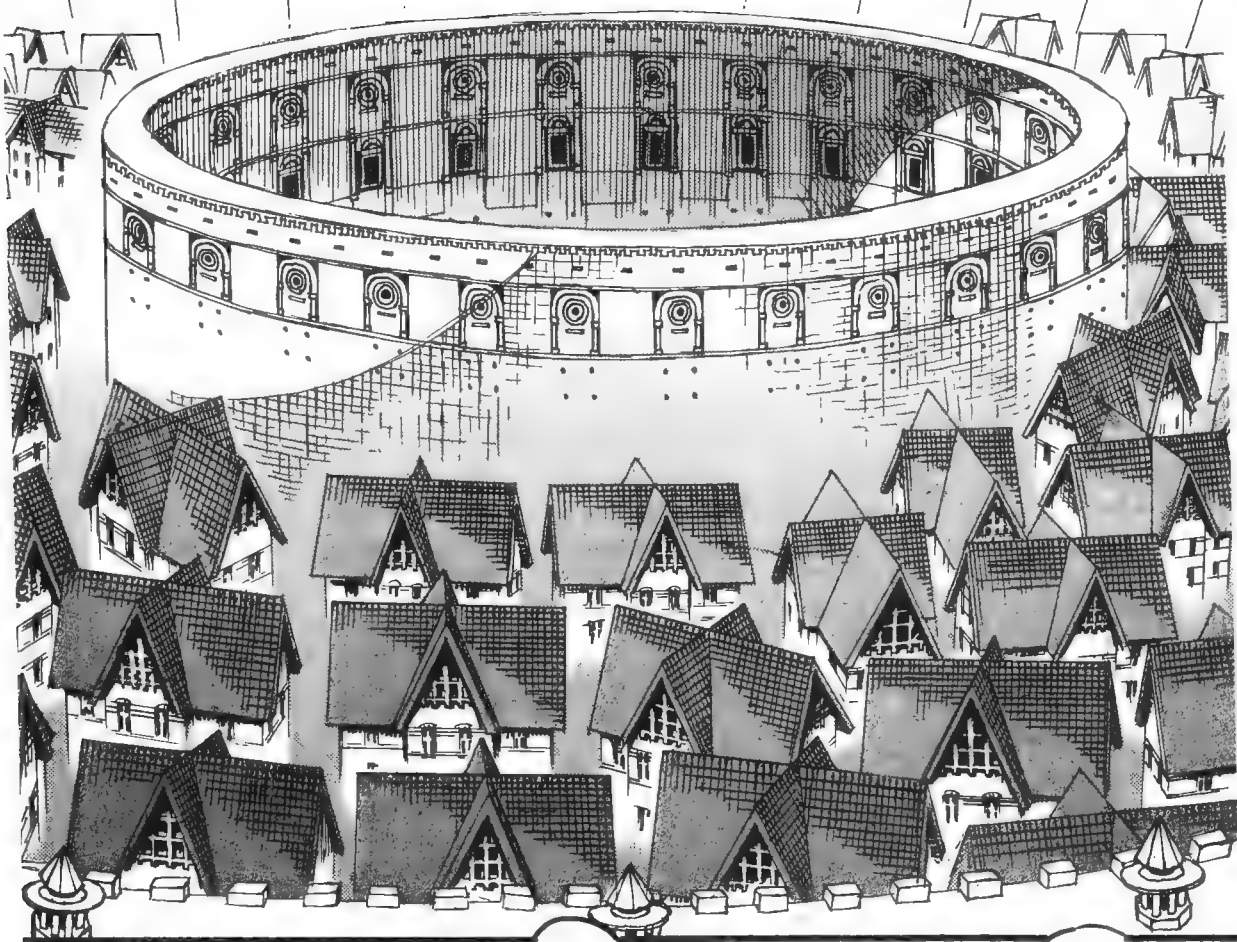
NON HO PIU' ALCUNA SPERANZA...
SIGH.
NON C'E' ALCUN MOTIVO PER CUI TU DEBBA ABBATTERTI COSI'!
TUO FRATELLO HA SVOLTO UNA MAGNIFICA AZIONE!
E' RARO CHE PROPRIO IL SIGNOR WHITE S'IMPEGNI SERIAMENTE IN QUALCHE COSA!
GIA'!
ERA PIENO DI VOGLIA DI COMBATTERE. DICEVA ADDIRITTURA DI VOLER PARTECIPARE ALLA BATTAGLIA DOPO UNA LUNGA ASSENZA!
!
...
BE'?
CHE TI SUCCEDE?
CHE...
...GUAIO!
HO APPENA PARLATO CON QUELL'IDIOTA...
...E HO NOTATO CHE ANCHE LUI NON VEDEVA L'ORA DI DARSI DA FARE...
...COSA?!
AH?!

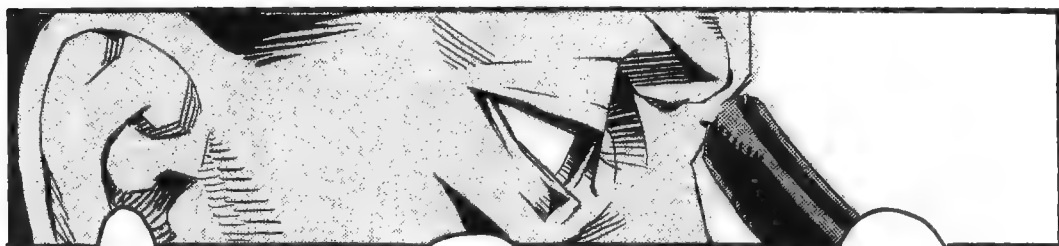
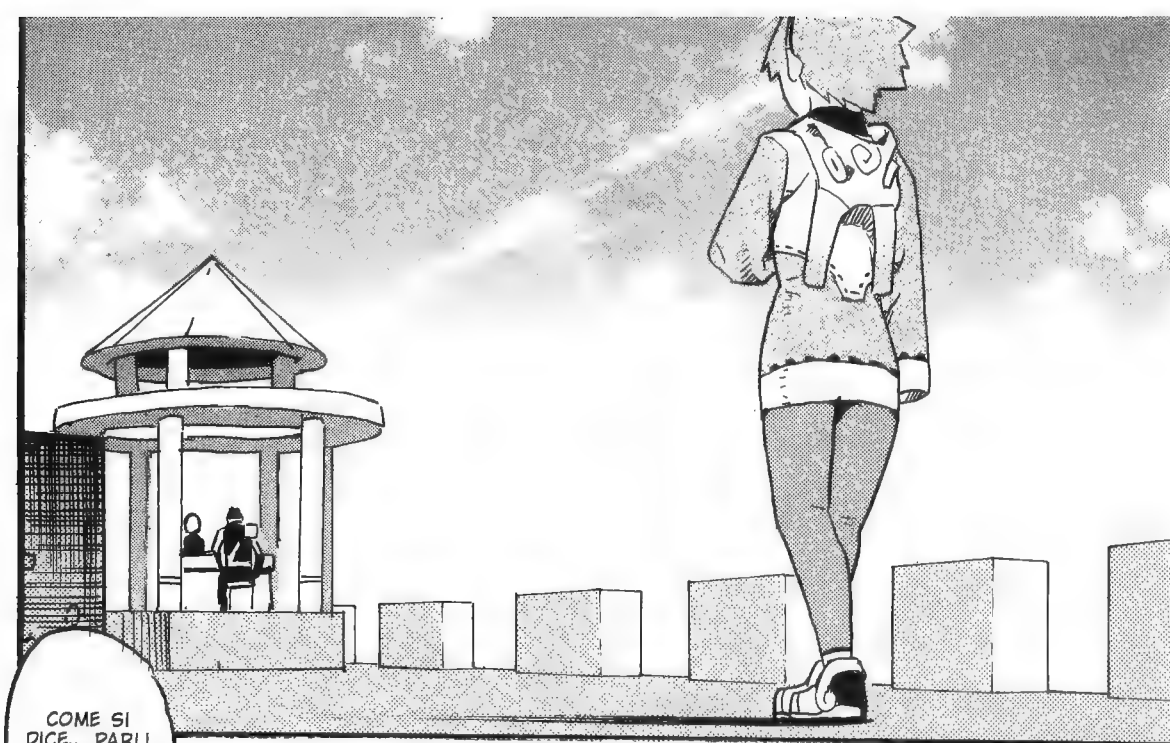
EHI...
CHE DIAVOLO SIGNIFICA QUESTO?!
PARE...
...CHE SIA STATO IDENTIFICATO COME IL LOTTATORE CATTIVO DEGLI INCONTRI DI WRESTLING.
NON SA COSA SIGNIFICHI L'EDUCAZIONE, VERO?
DIGLI CHE LO AMMAZZERO' IO!
E' VERO CHE DOW MIRA SERIAMENTE A...
...ROVESCIARE L'ORDINE GERARCHICO DI QUESTO BOARD, GIN?
TUO FRATELLO MAGGIORE E' FORMIDABILE!
SICURAMENTE RIUSCIRA' A BATTERE ANCHE IL SIGNOR WHITE, LA PROSSIMA VOLTA!
RIMANDA A PIU' AVANTI LA BATTAGLIA E IL COMBATTIMENTO CONTRO IL SIGNOR WHITE!
COMBATTENDO IN DUE, RIUSCIRETE SICURAMENTE A VINCERE!
!
COSA?!
MA POCO FA QUELLI DEL CLAN NERO DICEVANO CHE LA BATTAGLIA E' STATA SOSPESA!
IO NON NE SO NULLA.
NON E' STATA RISOLTA NEANCHE LA SFIDA DI IERI.
GIUDICANDO DALL'ECCITAZIONE DEL SIGNOR WHITE...
...ALMENO LUI HA INTENZIONE DI PORRE FINE ALLA SFIDA OGGI.

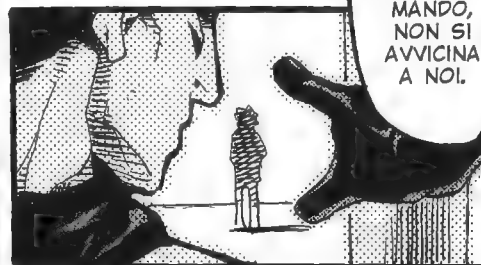
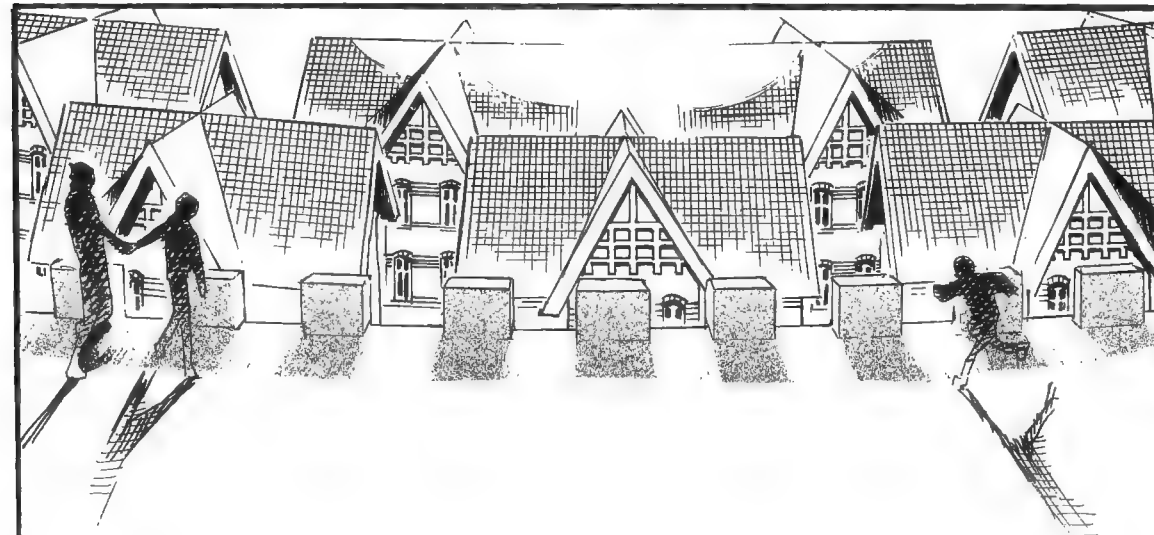
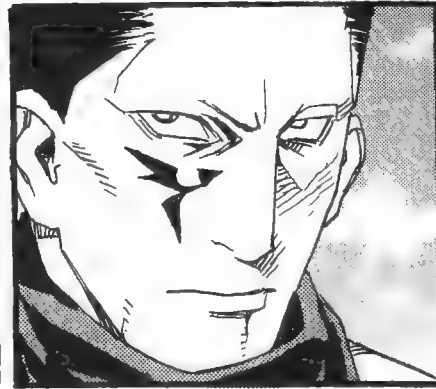
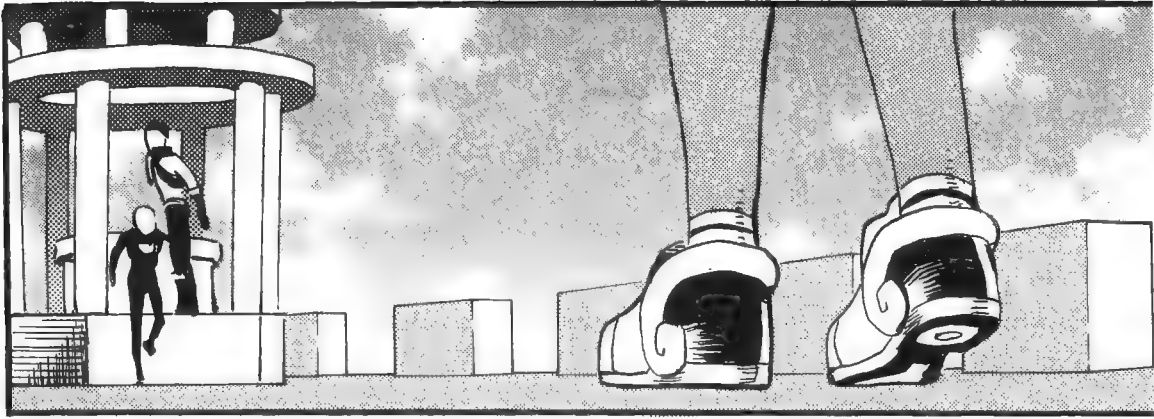
COS'HAI IN MENTE, WHITE?
PERCHE' MI HAI CHIAMATO D'URGENZA IN UN POSTO COME QUESTO?
HO UNA COSA DA DIRTI.
E CI MANCHEREBBE ALTRO!
HO RINUNCIATO AL MIO SCENEGGIATO PREFERITO, PER VENIRE QUI!
E' VERO...
...CHE LA BATTAGLIA PROGRAMMATA PER OGGI E' STATA SOSPESA?
ESATTO!
DOPO AVER VALUTATO TUTTO, HO TRATTO QUESTA CONCLUSIONE.
L'HAI DECISO SU SUGGERIMENTO DI QUEL BASTARDO?
SAI...
...VORREI PROPRIO SAPERE PERCHE' TIRI FUORI UN ARGOMENTO DEL GENERE!
QUESTO E' IL TUO BOARD, GIUSTO?
PERCHE' QUEL TIPO DEVE DIRIGERE TUTTO, COME SE FOSSE IL TUO FIDANZATO?
AH, E' QUESTO IL PROBLEMA?
BE', SAPPI CHE CLOG E' EFFETTIVAMENTE IL MIO ATTUALE FIDANZATO!

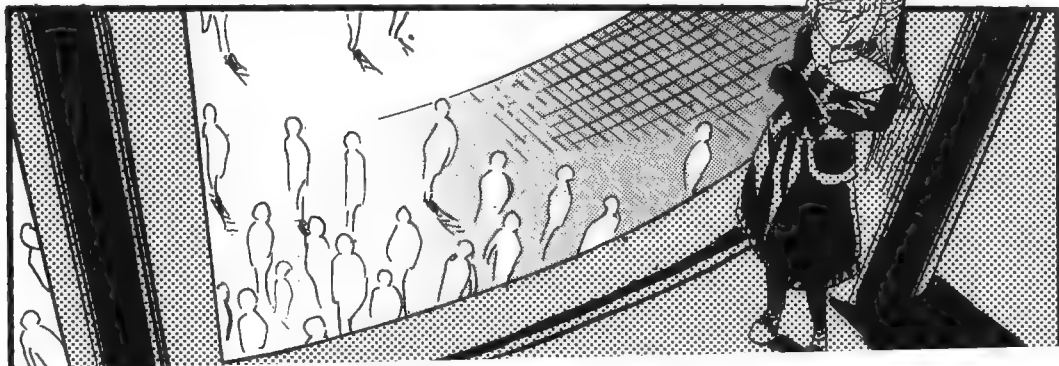
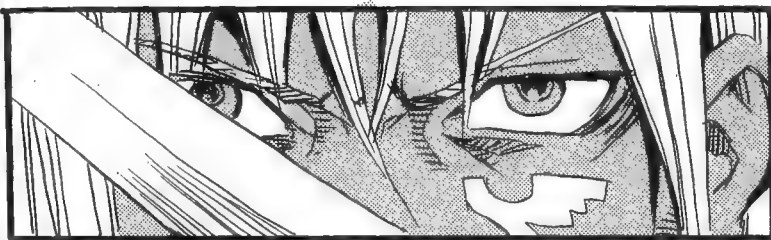
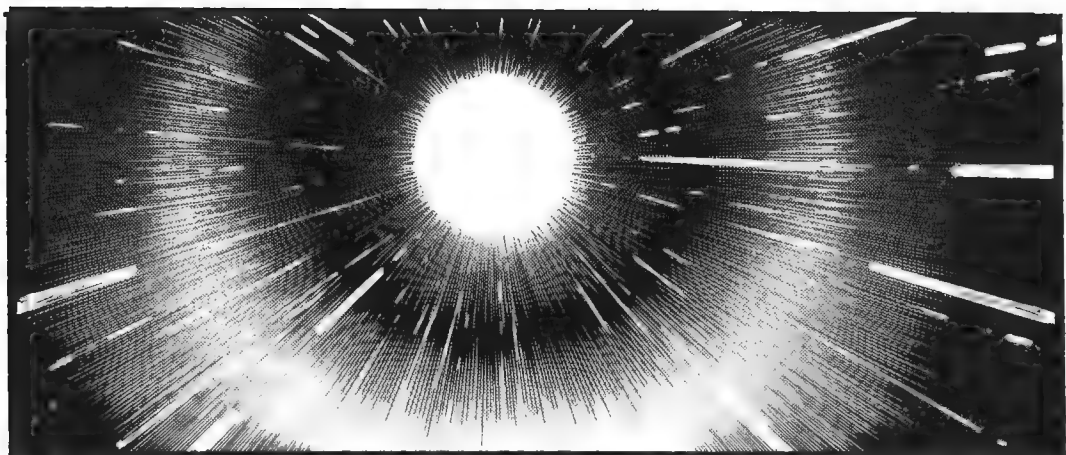
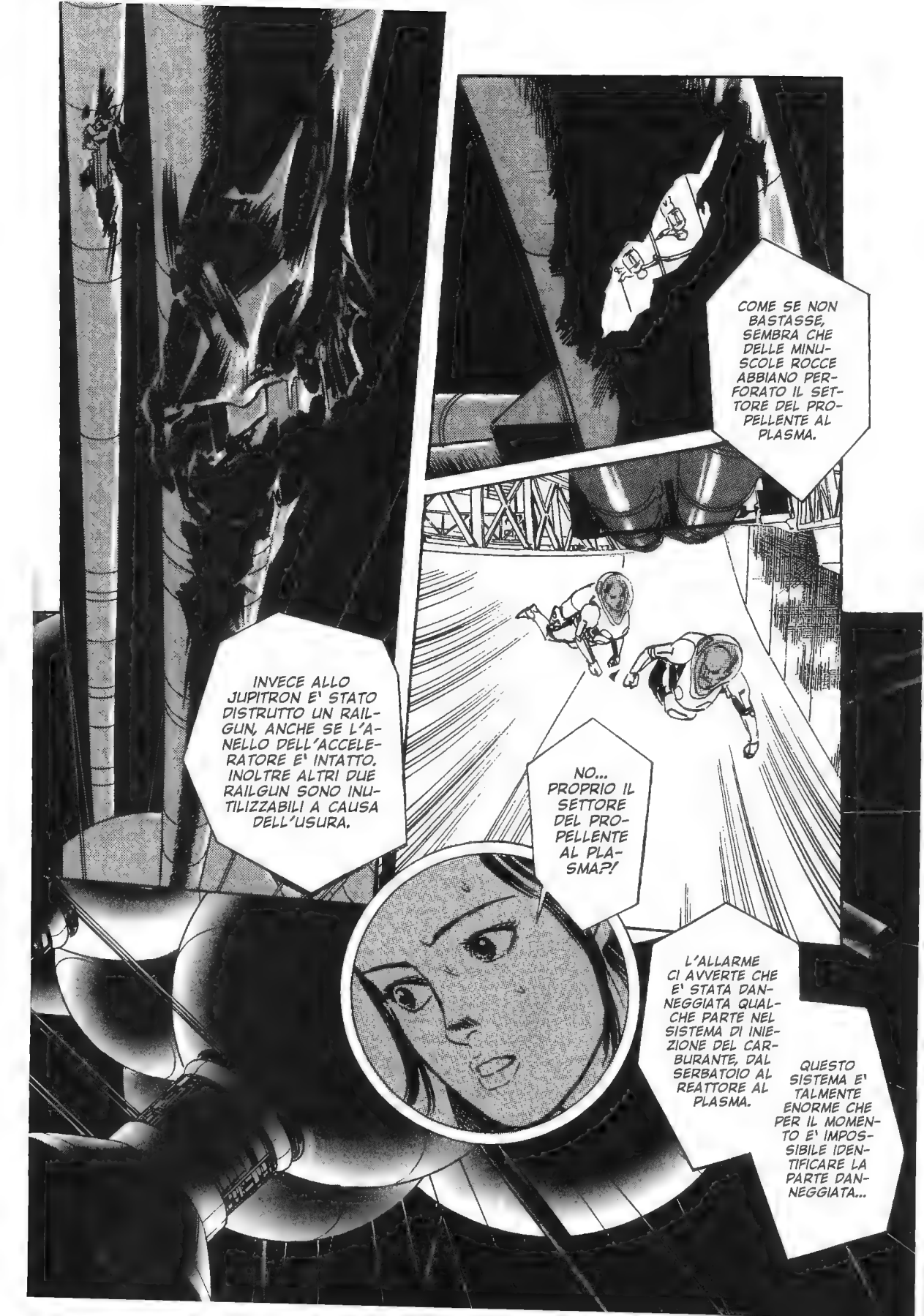
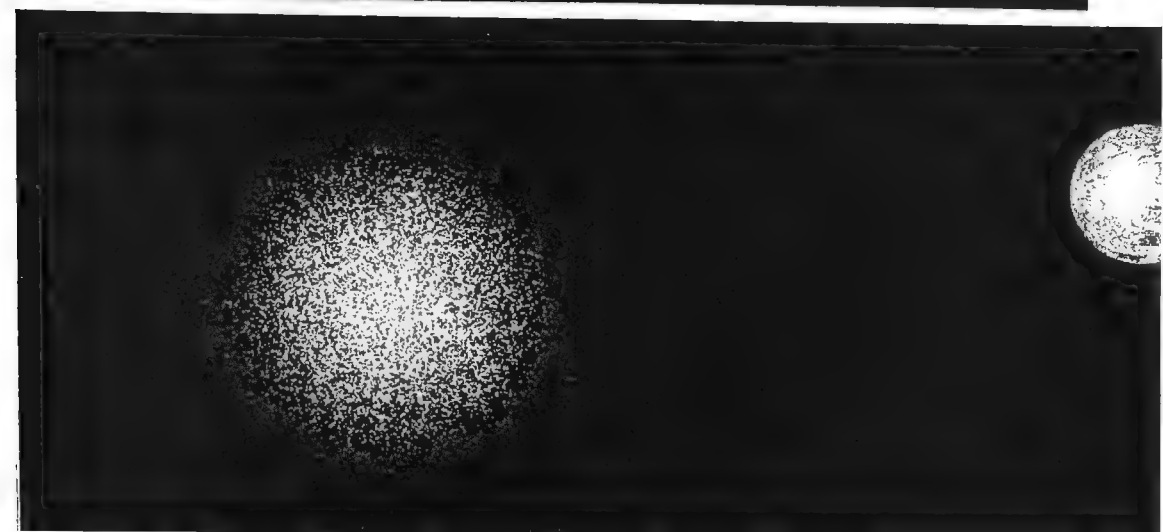
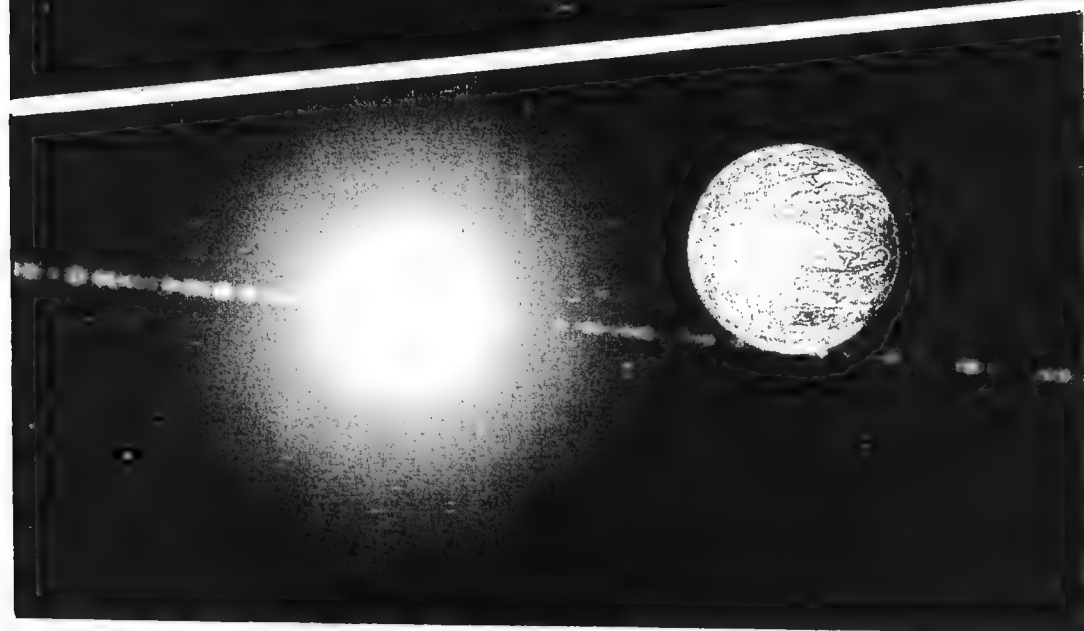
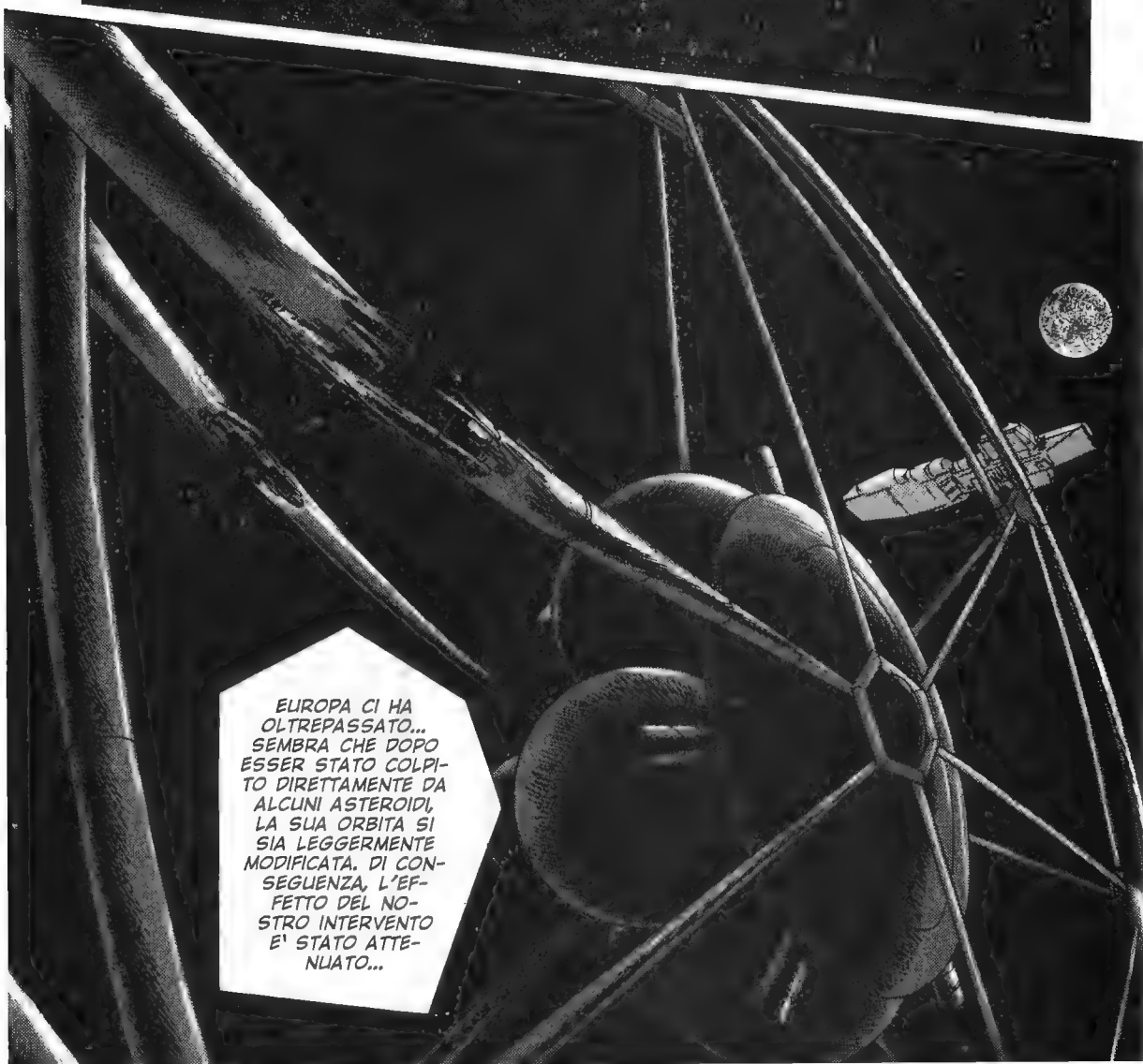
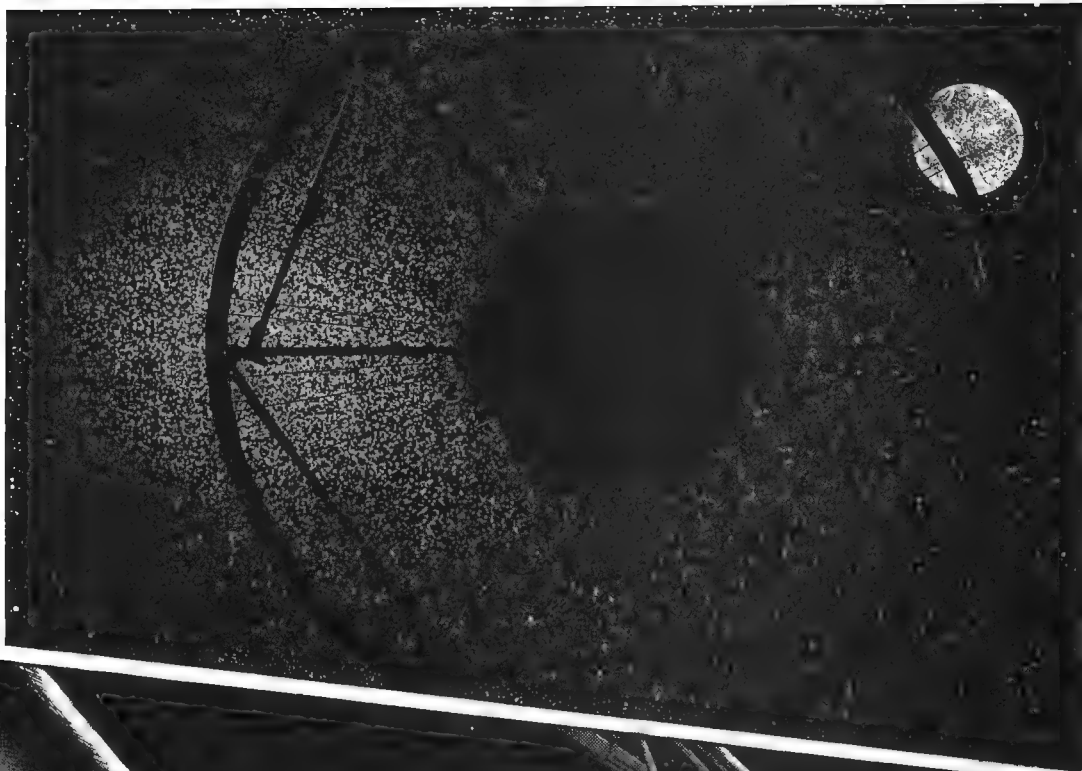
CI SONO...
...TRE INDIVIDUI.
TRE PERSONE CHE VOGLIO ASSOLUTAMENTE AMMAZZARE.
TRE?
CHI SONO LE ALTRE DUE, OLTRE A CLOG?
LO SAI ANCHE TU...
SENZA SPETTATORI NON RIESCO A CONCENTRARMI IN QUALCOSA.
NON M'INTERESSA MOLTO UNA COSA DEL GENERE.
SE VUOI AMMAZZARLI, PERCHE' NON LI CHIAMI E LI FAI FUORI SENZA DISTURBARE ME?!
HO SENTITO DIRE CHE ANDRAI A FARE UN VIAGGIO ALL'ESTERO.
ORA CHE HO INTENZIONE DI RITORNARE SULLA SCENA DOPO TANTO TEMPO, VORRESTI LASCIAR PERDERE TUTTO, SOSPENDENDO SIA LA BATTAGLIA, SIA LO STESSO PARABELLUM?
NON HAI VISTO IL MIO COMBATTIMENTO DI IERI?
HA ATTIRATO L'ATTENZIONE DI COSI' TANTA GENTE...
ALMENO PER L'ULTIMA VOLTA, PERMETTIMI DI FARE CIO' CHE VOGLIO!

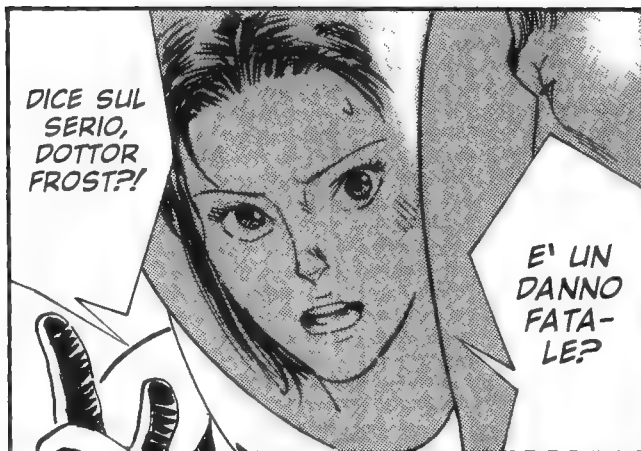
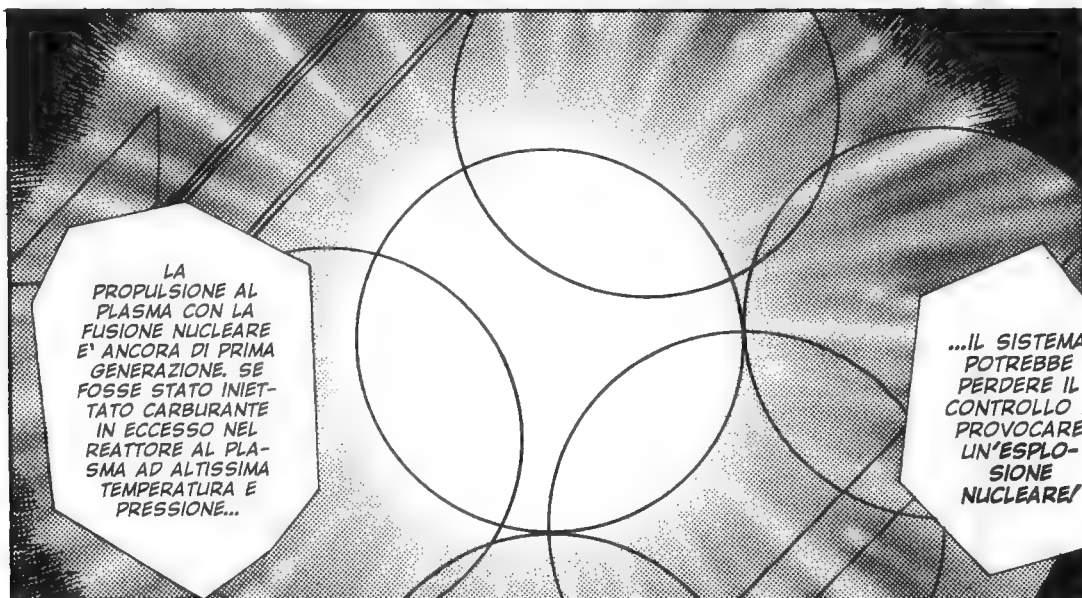
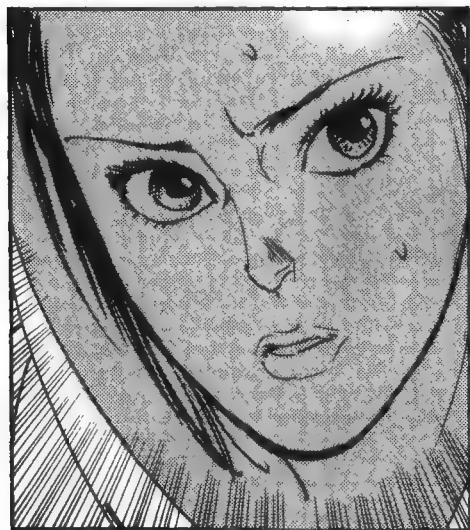
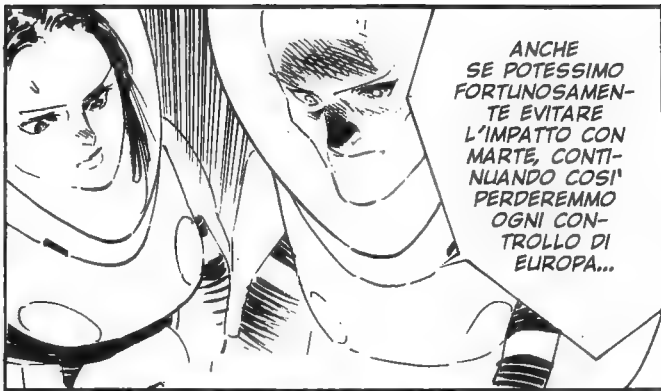
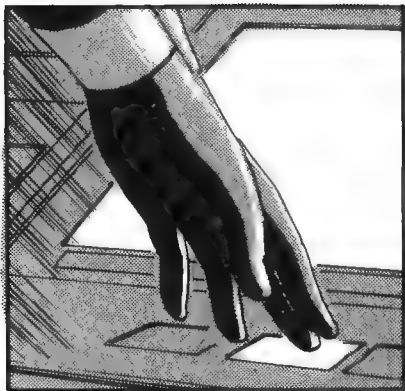
OPPURE...
...NON VUOI PIU' ACCETTARE LA MIA RICHIESTA?

PERO' MODIFICHERO' LE IMPOSTAZIONI DEL BOARD.
IO VOGLIO VEDERE IL MIO SCENEGGIATO, QUINDI PENSACI TU AD AVVISARE TUTTI!
...D'ACCORDO.
MA SOLO PER QUESTA VOLTA.
BENE.
LASCIA FARE A ME.

SENTI...
ERA TANTO CHE VOLEVO CHIEDERTELO...
COME SI E' POTUTO CONSTATARE, CON L'ABILITA' DI CUI SEI DOTATO, SARESTI ACCOLTO CALOROSAMENTE DA TUTTI.
TUTTAVIA, PERCHE' NON HAI CERCATO DI ADERIRE AGLI ALTRI CLAN, OLTRE AL KUDABE?
...
MAH?!
TANTO, ANCHE QUESTO BOARD SARA' SOSPESO PER UN PO' DI TEMPO.
SE NON TI DISPIACE, PERCHE' NON FAI LEGA CON ME?

SE VUOI, PUOI PORTARTI DIETRO ANCHE QUELLA PICCOLETTA...
TE LO PROPONGO PERCHE' IO VOGLIO CONOSCERTI...
...DI PIU'.
COME SAREBBE...?
TU E LEI NON VI CONOSCETE DA TANTO TEMPO?!
QUELLA...?
PERCHE'?!

ALMENO LEI SEMBRA-VA ESSERE MOLTO PREOC-CUPATA PER TE.
NON E' COME PENSO IO?!

...NO, NON E' COSI'.
NON INTENDEVO QUESTO, MA...
SE MI STAI CHIEDENDO SE L'HO GIA' VISTA DA QUALCHE ALTRA PARTE...
IO...
ASCOL-TA...
...
?
PER CASO ANCHE TU HAI VISTO QUELLA MOCCIOSA DA QUALCHE ALTRA PARTE, OLTRE CHE IN QUE-STO BOARD?
BE', FORSE NON CAPITA COSI' SPESSO UN'OCCA-SIONE DEL GENERE...
OH!

COME SI DICE... PARLI DEL DIAVOLO, E NE SPUNTANO LE CORNA...
EHI!
COSA TI...
...PRENDE?

UH?
PER CASO... LEI MI DETESTA?
A COSA STAI PENSANDO COSI' INTENSAMENTE?
NON SAREBBE POI COSI' STRANO, SE L'AVESSI INCONTRATA DA QUALCHE ALTRA PARTE...
NONOSTANTE LA STIA CHIAMANDO, NON SI AVVICINA A NOI.
ANDIAMO...
...JOEL!
INOLTRE DI PC CON LO STESSO INVOLUCRO DI QUELLA TIPA SE NE TROVANO OVUNQUE...
PIUTTOSTO, VOGLIO FARE ANCHE A LEI LA STESSA PROPOSTA CHE HO FATTO A TE.
PRESENTAMELA, IN MODO CHE POSSA CHIARIRE IL MALINTESO CHE SI E' CREATO NEI MIEI CONFRONTI!

OH!

SENTI...
SI E' DIFFUSA UNA FALSA NOTIZIA SULLA SOSPENSIONE DELLA LOTTA PREVISTA PER OGGI...
TRA QUELLI DEL CLAN NERO CI SONO ALCUNI CHE CREDONO CIECAMENTE A QUESTA NOTIZIA.
QUESTO E' IL MOMENTO OPPORTUNO PER RICONQUI-STARE LA VIT-TORIA, APPRO-FITTANDO DELLA LORO DISTRA-ZIONE.
ANDIA-MO!

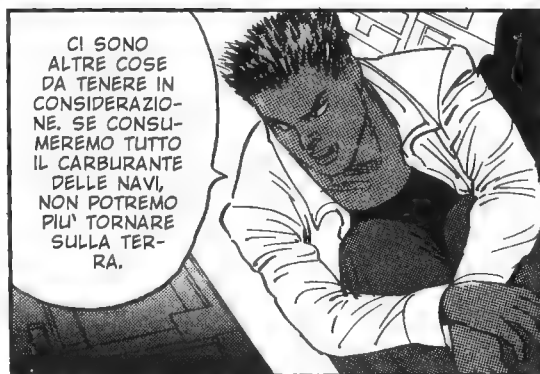
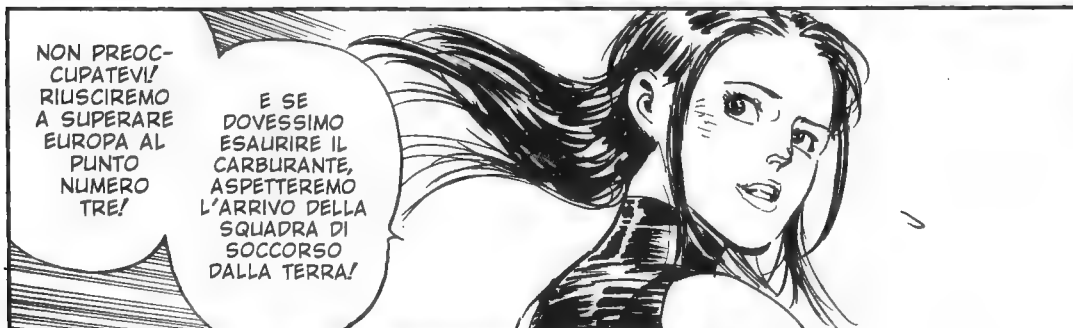
KUDANSHI - FINE

YOKINOBU HOSHINO
in collaborazione con
TAKANOBU NISHIYAMA
MOON LOST - CAPITOLO - 16

ROOARRR
THUD
THUD

EUROPA CI HA OLTREPASSATO... SEMBRA CHE DOPO ESSER STATO COLPITO DIRETTAMENTE DA ALCUNI ASTEROIDI, LA SUA ORBITA SI SIA LEGGERMENTE MODIFICATA. DI CONSEGUENZA, L'EFFETTO DEL NOSTRO INTERVENTO E' STATO ATTENUATO...

COME SE NON BASTASSE, SEMBRA CHE DELLE MINUSCOLE ROCCE ABBIANO PERFORATO IL SETTORE DEL PROPELLENTE AL PLASMA.
INVECE ALLO JUPITRON E' STATO DISTRUTTO UN RAILGUN, ANCHE SE L'ANELLO DELL'ACCELERATORE E' INTATTO. INOLTRE ALTRI DUE RAILGUN SONO INUTILIZZABILI A CAUSA DELL'USURA.
NO... PROPRIO IL SETTORE DEL PROPELLENTE AL PLASMA?!
L'ALLARME CI AVVERTE CHE E' STATA DANNEGGIATA QUALCHE PARTE NEL SISTEMA DI INIEZIONE DEL CARBURANTE, DAL SERBATOIO AL REATTORE AL PLASMA.
QUESTO SISTEMA E' TALMENTE ENORME CHE PER IL MOMENTO E' IMPOSSIBILE IDENTIFICARE LA PARTE DANNEGGIATA...

DICE SUL SERIO, DOTTOR FROST?!
E' UN DANNO FATALE?

LA PROPULSIONE AL PLASMA CON LA FUSIONE NUCLEARE E' ANCORA DI PRIMA GENERAZIONE. SE FOSSE STATO INIETTATO CARBURANTE IN ECCESSO NEL REATTORE AL PLASMA AD ALTISSIMA TEMPERATURA E PRESSIONE...
...IL SISTEMA POTREBBE PERDERE IL CONTROLLO E PROVOCARE UN'**ESPLOSIONE NUCLEARE!**

BASTEREBBE SOSPENDERE IL PIANO IN CORSO E ABBANDONARE LO JUPITRON... MA IN QUESTO MODO, ANCHE EUROPA RIMARREBBE ALLO STATO ATTUALE.
LA SUA ORBITA E' STATA SPOSTATA LEGGERMENTE, MA LE PROBABILITA' CHE SI SCONTRI CON MARTE SONO ANCORA DEL **CINQUANTA PER CENTO!**

NON POTREMMO CONDURLA NELL'AREA TERRESTRE... E DI CONSEGUENZA EUROPA SI PERDEREBBE NELLO SPAZIO... NELL'IPOTESI PIU' PESSIMISTICA, FINIREBBE PER ESSERE RISUCCHIATA DAL SOLE...

LO JUPITRON E' IN CONDIZIONI PRECARIE A CAUSA DEI NUMEROSI DANNI SUBITI, MA ABBIAMO ASSOLUTAMENTE BISOGNO DI SPOSTARE ANCORA UN PO' EUROPA!

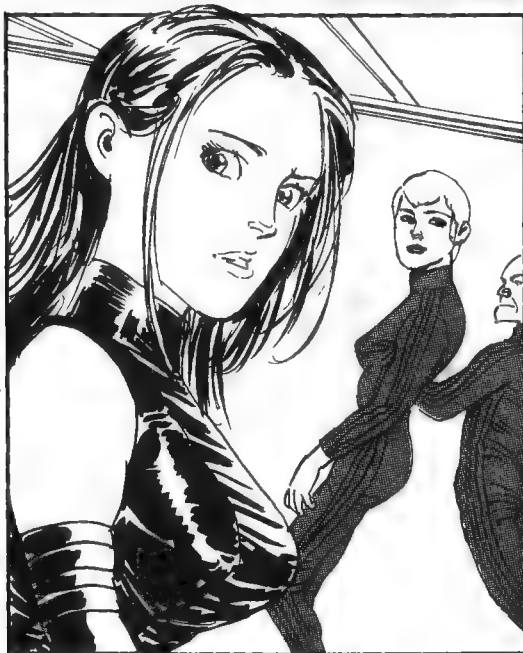
BASTEREBBE SOLO UN'ALTRA PICCOLA SPINTA!

MI OCCUPERO' MANUALMENTE DEL CONTROLLO DEL REATTORE A FUSIONE NUCLEARE TRAMITE IL PANNELLO DI CONTROLLO IN DOTAZIONE ALLO JUPITRON.
SPEGNEREMO IL MOTORE PRINCIPALE IN MODO DA CONTENERE LA POTENZA, PER POTERLA SFRUTTARE NELL'ACCELERATORE DI PARTICELLE.

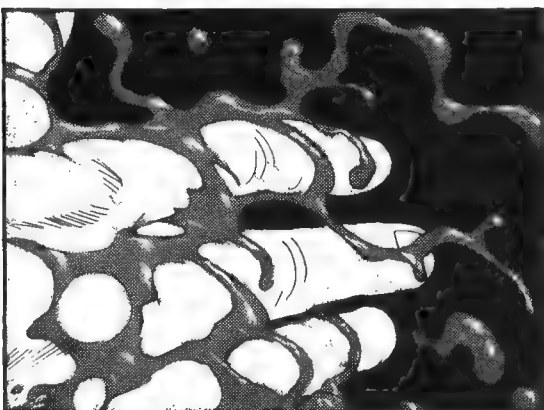
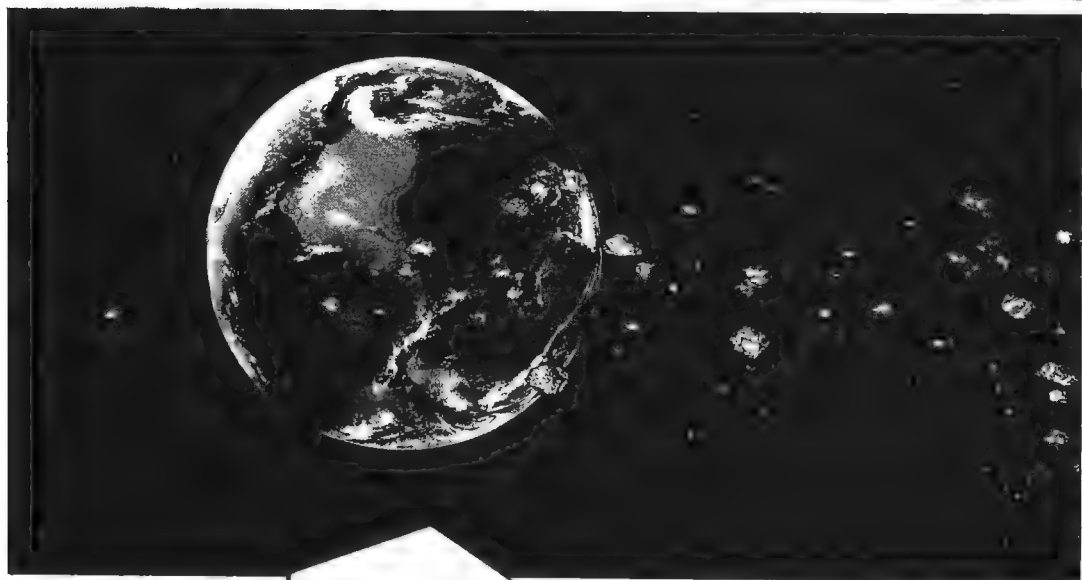
PER SPOSTARCI CONTEREMO SULLA SPINTA DELLA CADMUS E DELL'HARMONIA. CI SARA' UN RALLENTAMENTO... MA RIUSCIREMO A RAGGIUNGERE EUROPA, COSI'?

CI SONO ALTRE COSE DA TENERE IN CONSIDERAZIONE. SE CONSUMEREMO TUTTO IL CARBURANTE DELLE NAVI, NON POTREMO PIU' TORNARE SULLA TERRA.

NON PREOCCUPATEVI! RIUSCIREMO A SUPERARE EUROPA AL PUNTO NUMERO TRE!
E SE DOVESSIMO ESAURIRE IL CARBURANTE, ASPETTEREMO L'ARRIVO DELLA SQUADRA DI SOCCORSO DALLA TERRA!

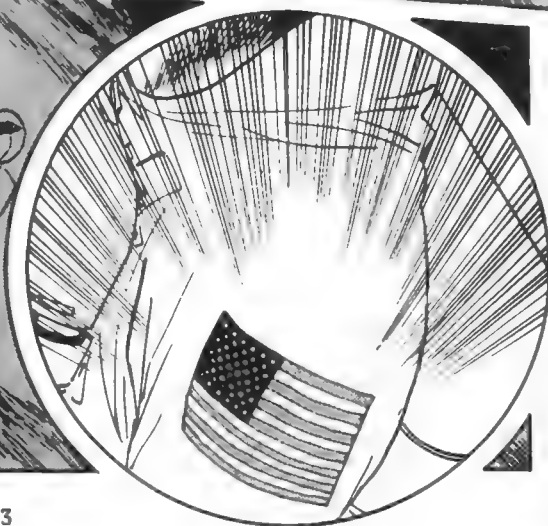
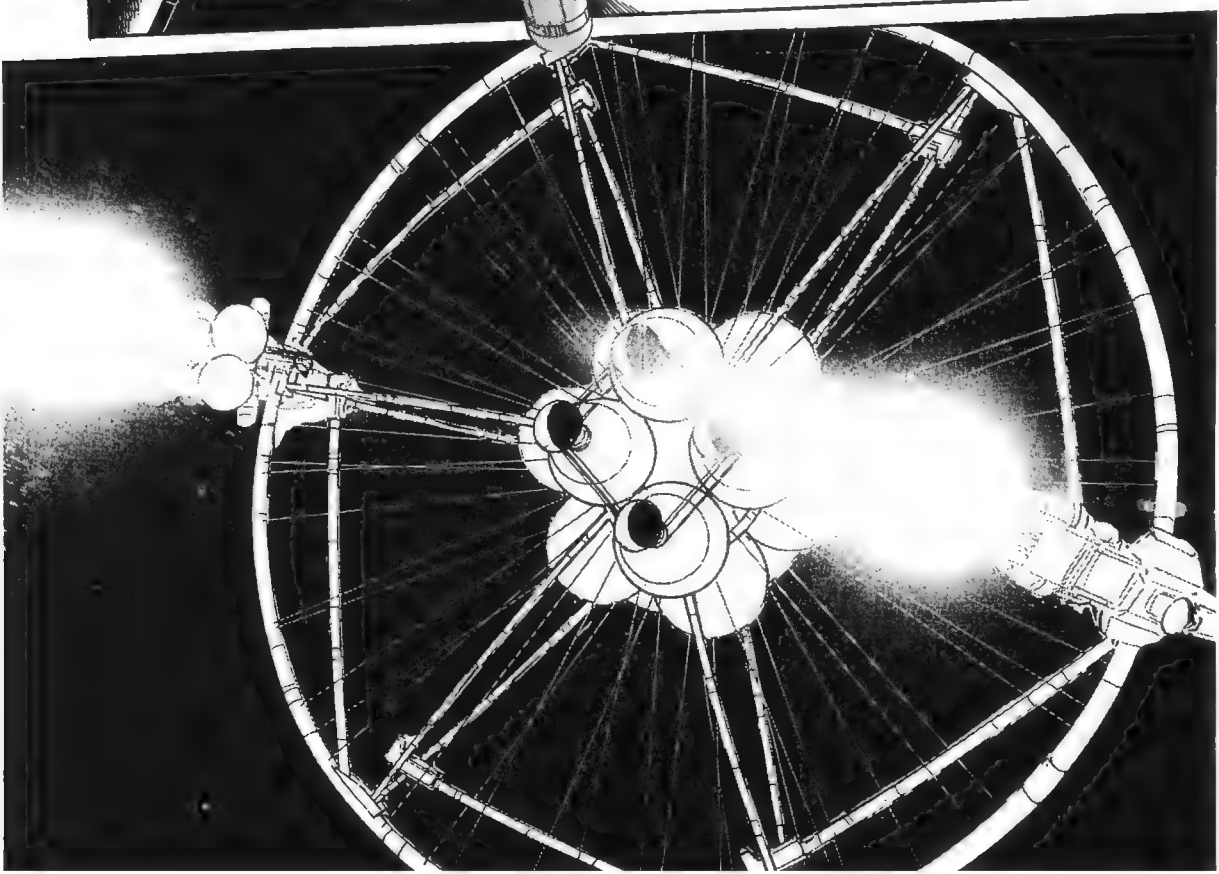
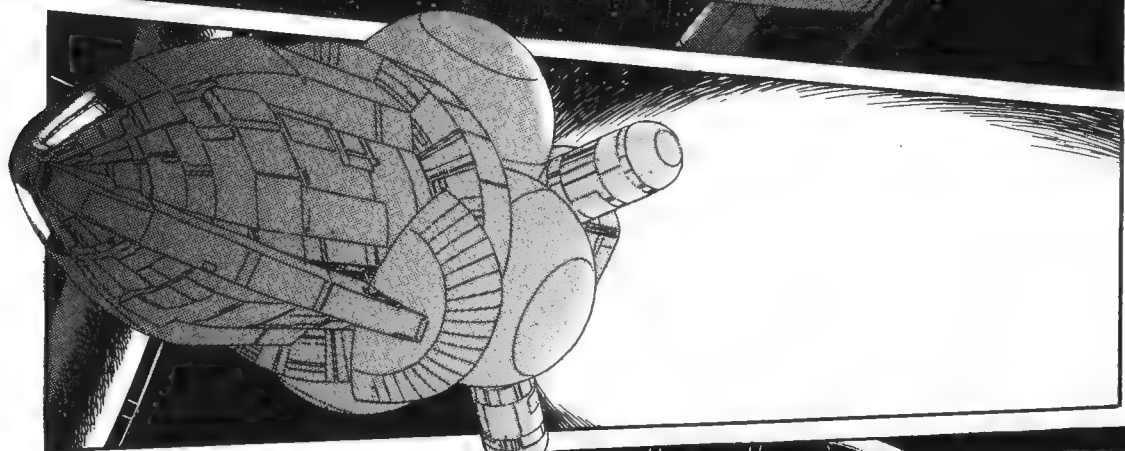
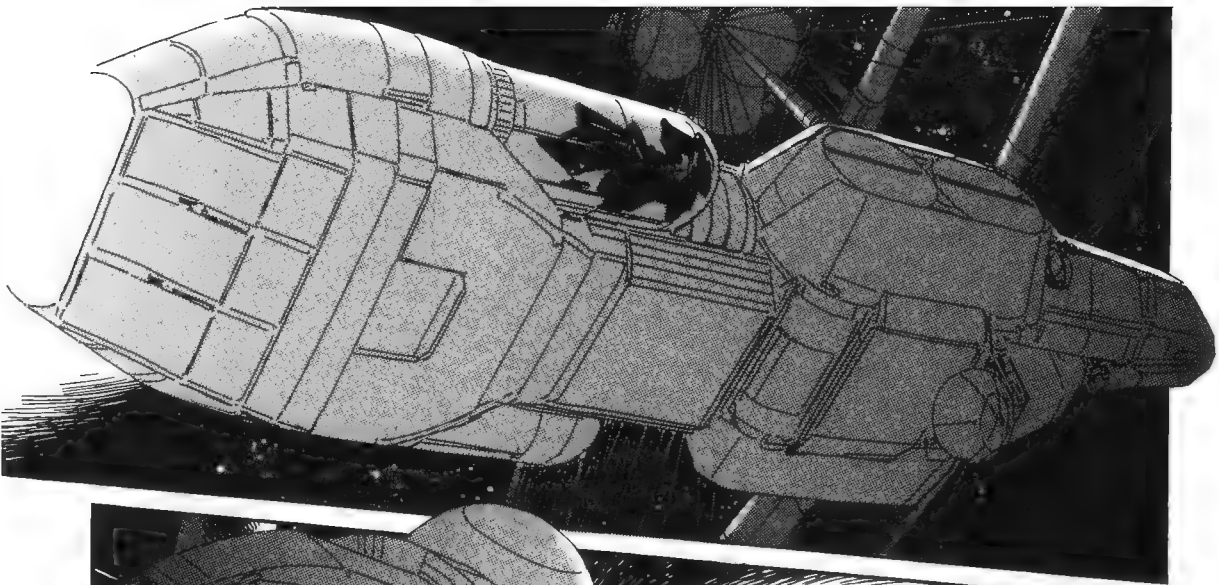
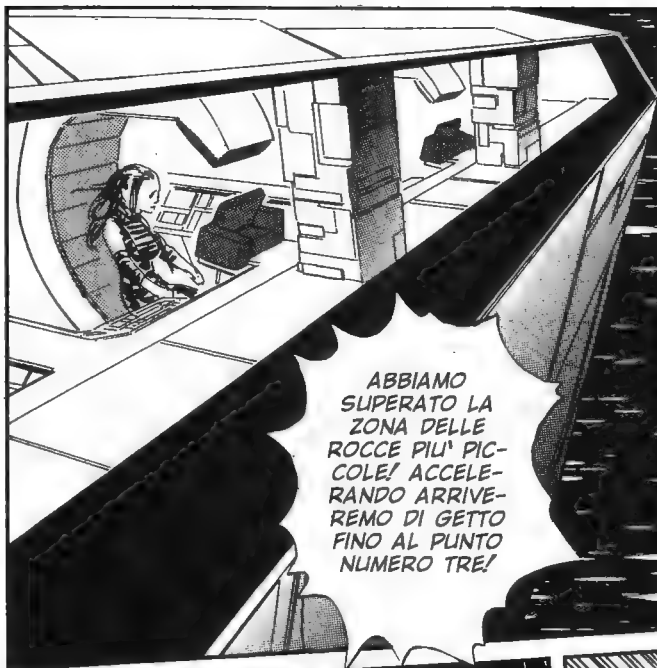
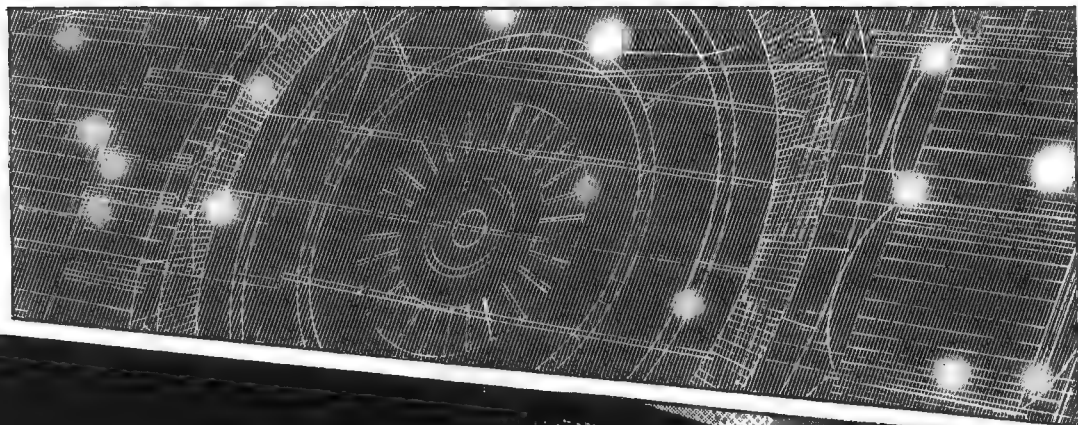
...RICEVUTO!

...UNA VOLTA C'ERA UNA DONNA DI NOME DYANE CLAUDEL...
ERA FRANCESE, MA ERA CONOSCIUTA PERFINO ALLA NASA... DAVVERO UN BRAVISSIMO CAPITANO...

SE LEI FOSSE QUI, SICURAMENTE AVREBBE USATO LE STESSE PAROLE DI JUDITH...
SIAMO GLI UNICI IN GRADO DI PORTARE A TERMINE QUESTA MISSIONE... ED E' POSSIBILE FARLO SOLO ADESSO!

GRAZIE, CAPITANO STARION...

E DI COSA?! ANCH'IO SAREI CAPACE DI DIRE LE STESSE COSE...
...MA TOCCA A VOI ESE-GUIRE LE OPERA-ZIONI.

HA RAGIONE! SARA' UN COMPITO DURO...

EUROPA SI STA AVVI-CINANDO A MARTE. LE PROBABILITA' CHE SI SCONTRI CON ESSO SONO DEL CIN-QUANTACINQUE PER CENTO...

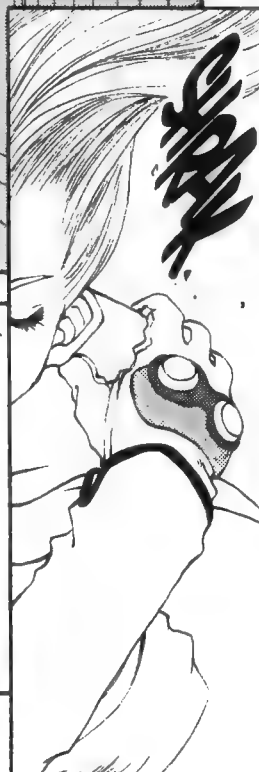
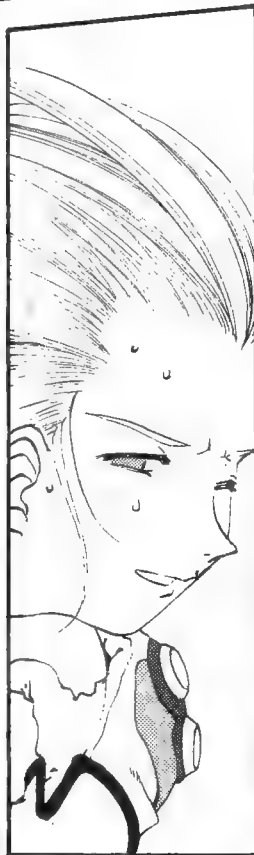
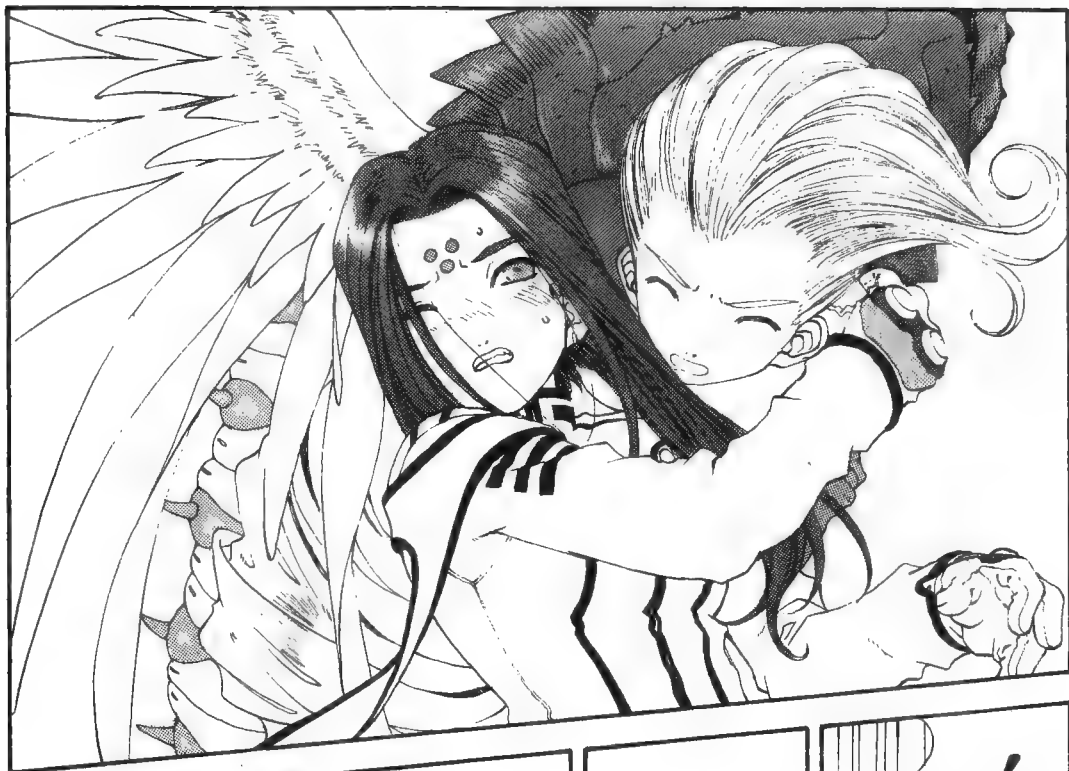
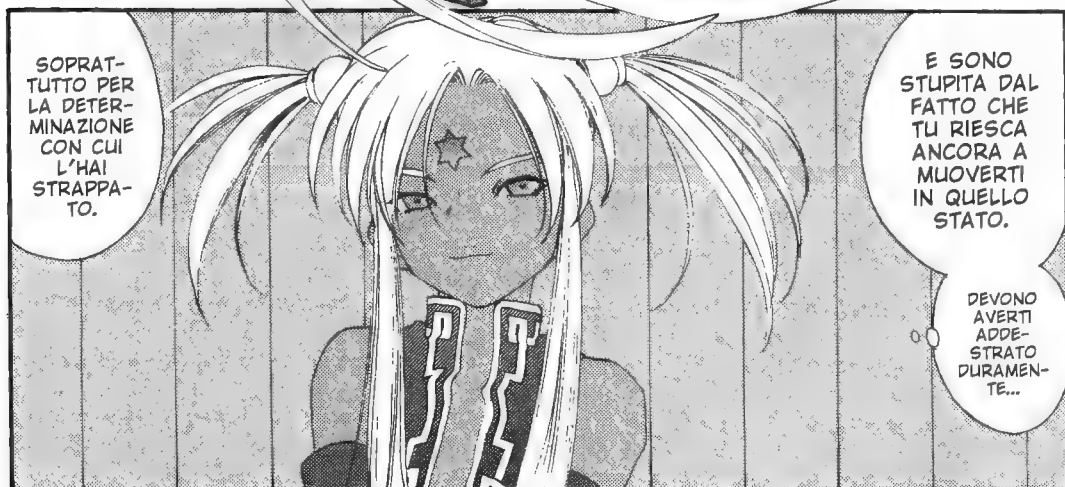
HA INIZIO L'ESPERIMENTO D'AVVIAMENTO DELL'UNITRON!

ABBIAMO SUPERATO LA ZONA DELLE ROCCE PIU' PICCOLE! ACCELERANDO ARRIVEREMO DI GETTO FINO AL PUNTO NUMERO TRE!
WHIZZZZZN
BI BI BIP

MOON LOST - CONTINUA

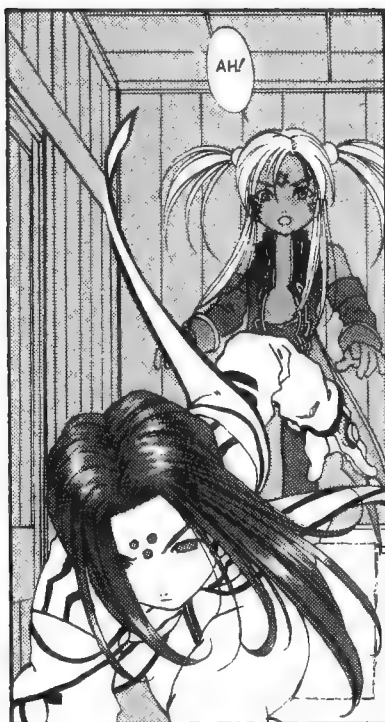
Kosuke Fujishima
OH, MIA DEA!
UN GRANDIOSO, ASTUTO,
MALVAGIO PIANO

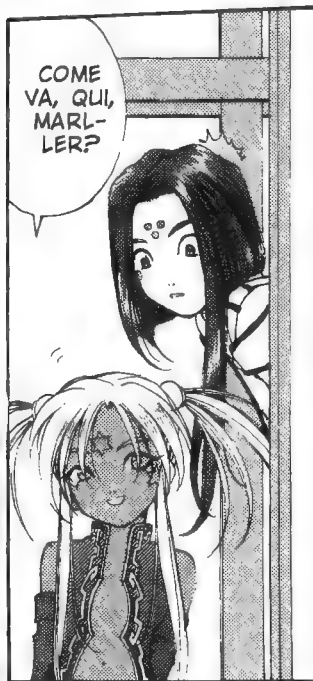
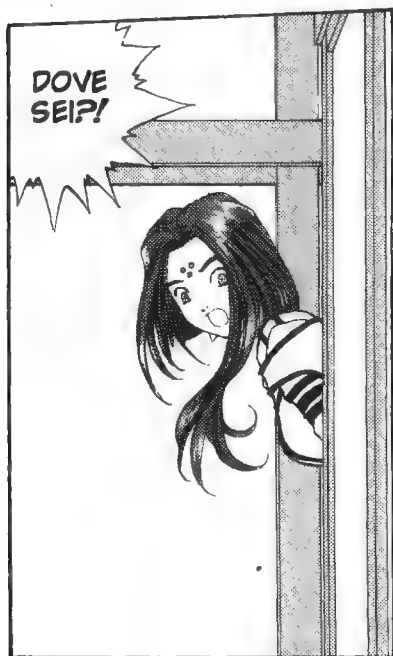
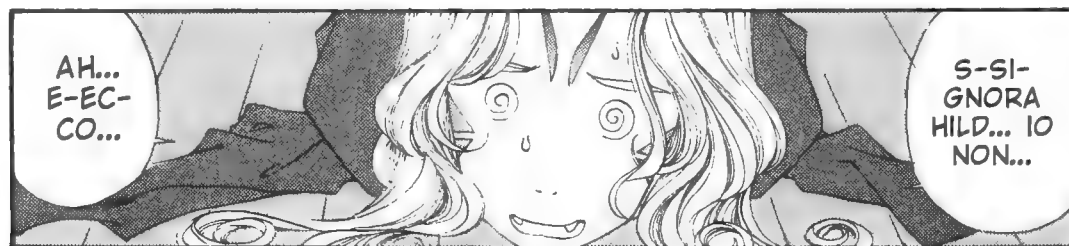
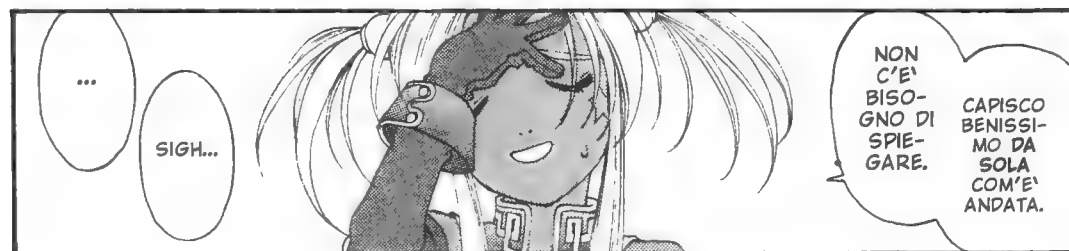
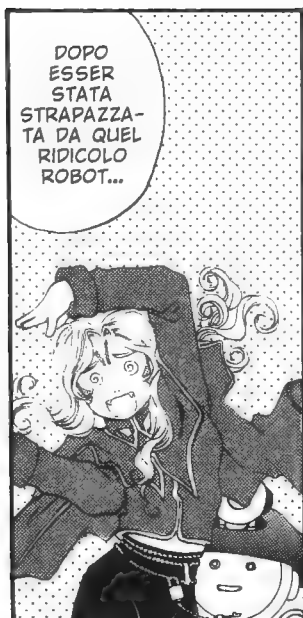
PROPRIO IL TUO COMPAGNO FEDELE, CON CUI CONDIVIDI TUTTO, ORA E' IL TUO PRINCIPALE OSTACOLO!
VEDIAMO UN PO'... COSA FARAI, ADESSO?
FARO' COSI'.

!
GH?

SHRAK

GH?
SONO SORPRESA.
E SONO STUPITA DAL FATTO CHE TU RIESCA ANCORA A MUOVERTI IN QUELLO STATO.
SOPRATTUTTO PER LA DETERMINAZIONE CON CUI L'HAI STRAPPATO.
DEVONO AVERTI ADDESTRATO DURAMENTE...

E COSI', ALLA FINE...
...AVETE PERSO L'UNICO MEZZO CHE AVREBBE POTUTO SALVARVI.

NO. PERCHE' DI ANGELI...
...QUI CE NE SONO ANCORA...

AH!
GUARDIA DI PORTA AGLI ORDINI MIEI...
MASTRO DI CHIAVI, SU, UBBIDIENTE...
SPARITE ENTRAMBI, NON SERVITE PIU'...
...A NIENTE!

SBAM
SKULD!
COME VA, QUI, MARL-LER?
AH!
DOVE SEI?!

S-SIGNORA HILD... IO NON...
AH... E-ECCO...

NON C'E' BISOGNO DI SPIEGARE.
CAPISCO BENISSIMO DA SOLA COM'E' ANDATA.
SIGH...
...

DOPO ESSER STATA STRAPAZZATA DA QUEL RIDICOLO ROBOT...

...SEI STATA LEGATA DALLA BAMBOLETTA MECCANICA...

...POI TI HANNO INCHIODATO SOTTO IL DUO PORTAFORTUNA...
E COSI' TI HANNO BLOCCATO OGNI MOVIMENTO.
GIUSTO?

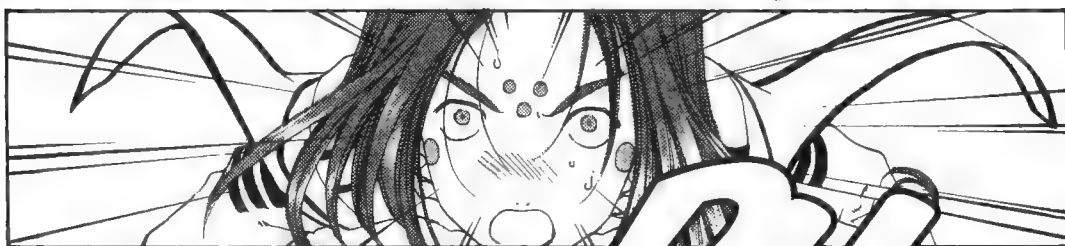
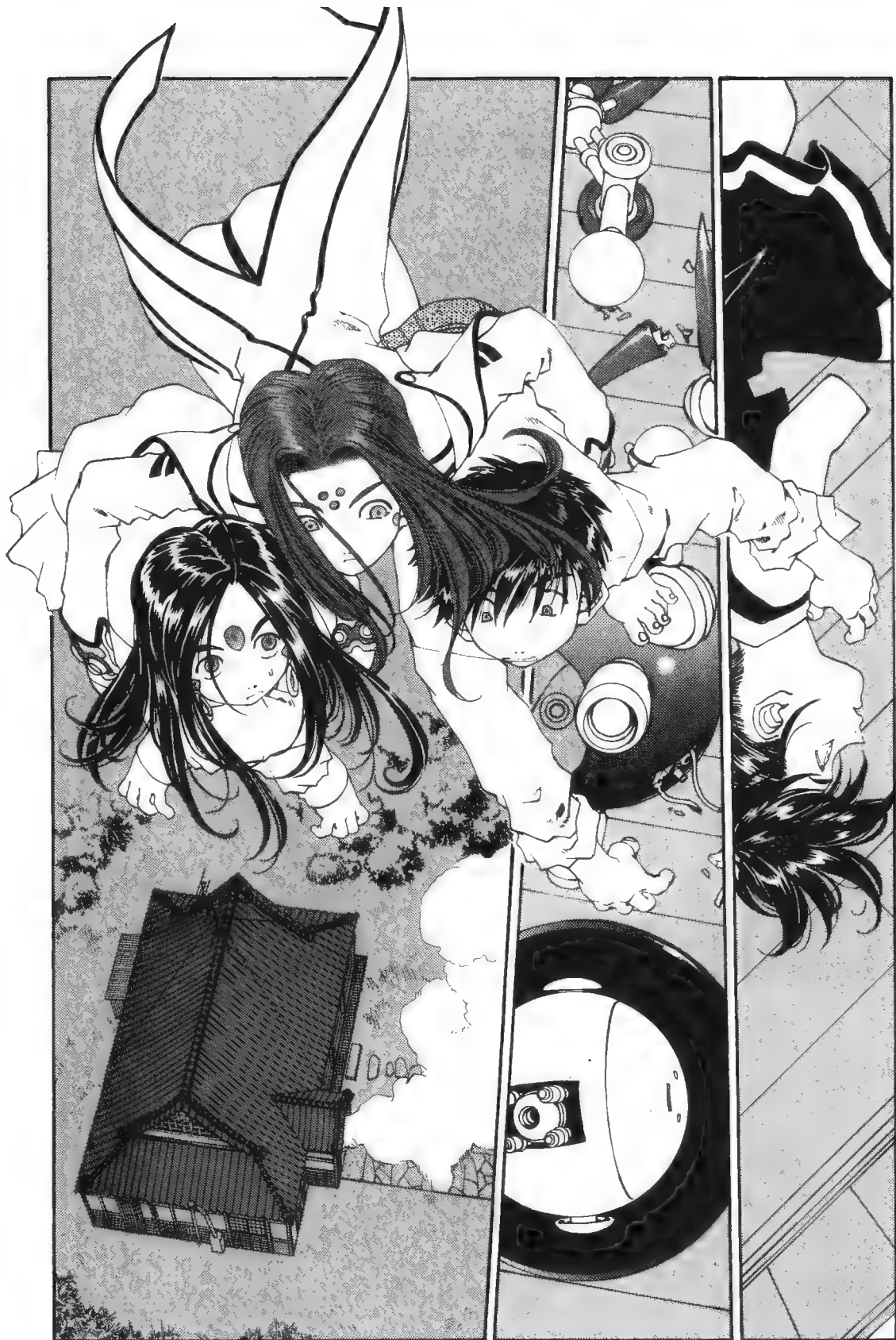
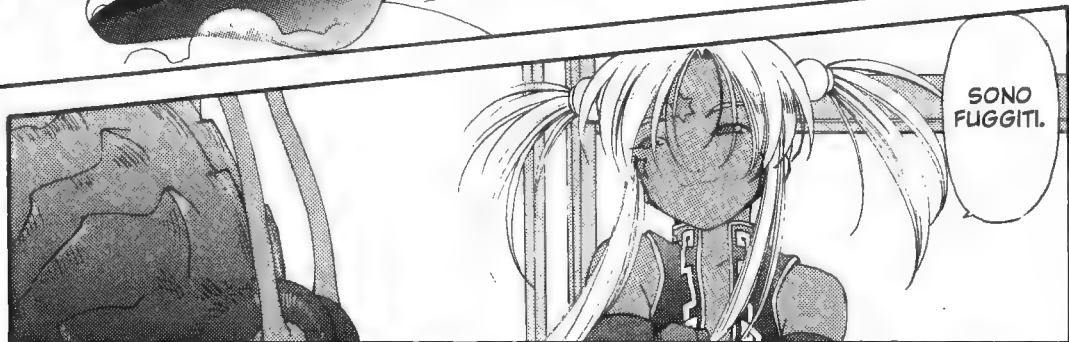
RISPOSTA ESATTA!
CONOSCO UN PROVERBIO PROPRIO ADATTO IN UN'OCCASIONE DEL GENERE.

"COSI' PROPRIO NON VA"!
VERAMENTE QUELLO NON E' UN PROVERBIO!

AH, NO? ALLORA FORSE SONO EPITETI USATI NEI POEMI WAKA?

MA CHE DICI?!

AH!
OH!

SONO FUGGITI.

TUTTO E' ANDATO COME PREVISTO.
SBAGLI.
ABBIAMO PERSO L'OCCASIONE MIGLIORE PER POTER RUBARE L'UOVO...
GIA'...
PER SALVARE TUTTE LE ALTRE...
...MI PRENDERO' L'ANGELO DI SKULD!
DOPO CHE SARA' STATO EVOCATO...

IN CASO CONTRA-RIO...
...NON POTRO' SOSTITUIRE L'ANGELO CON UN DEMONE SERVITO-RE.
TUTTE LORO DOVRANNO AVERE UN DEMONE SERVITORE, COSI' DIVEN-TERANNO COME NOI.
NON LO TROVI DIVER-TENTE?!
VUOLE DARLE LA GIOIA UNA VOLTA...
...PER POI PRIVARLA DI ESSA!
E' DAVVERO UN'AZIONE DEGNA DELLA PIU' ALTA CARICA DEL MON-DO DEI DEMONI!

E' COME SE FOSSERO CADUTE IN UNA RAGNATELA...
PIU' SI SONO DATE DA FARE PER LIBERARSI...
...PIU' SONO RIMASTE IMPRIGIONATE NELLE SUE MAGLIE!

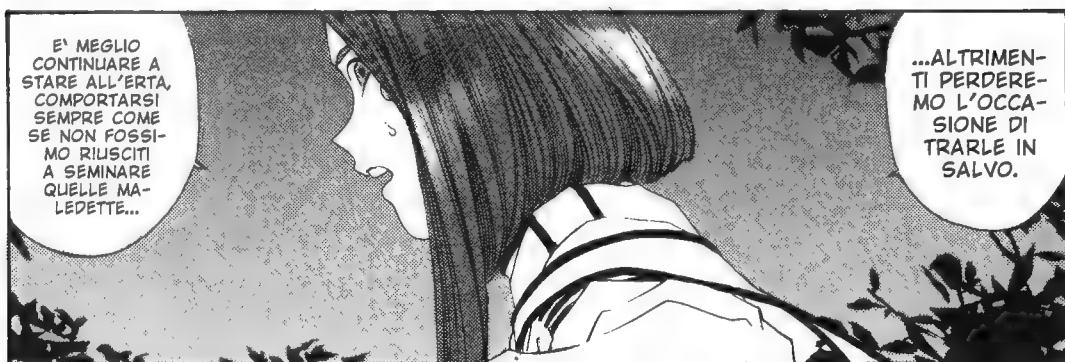
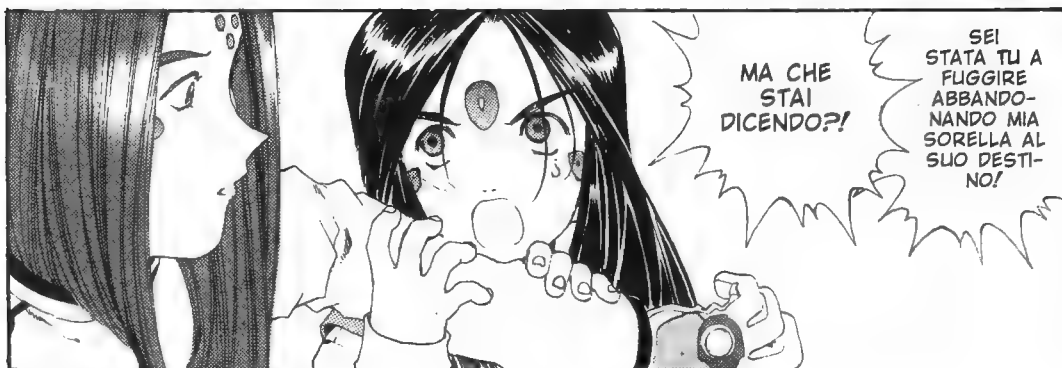
... GRANDE HILD!

COSA C'E'?!

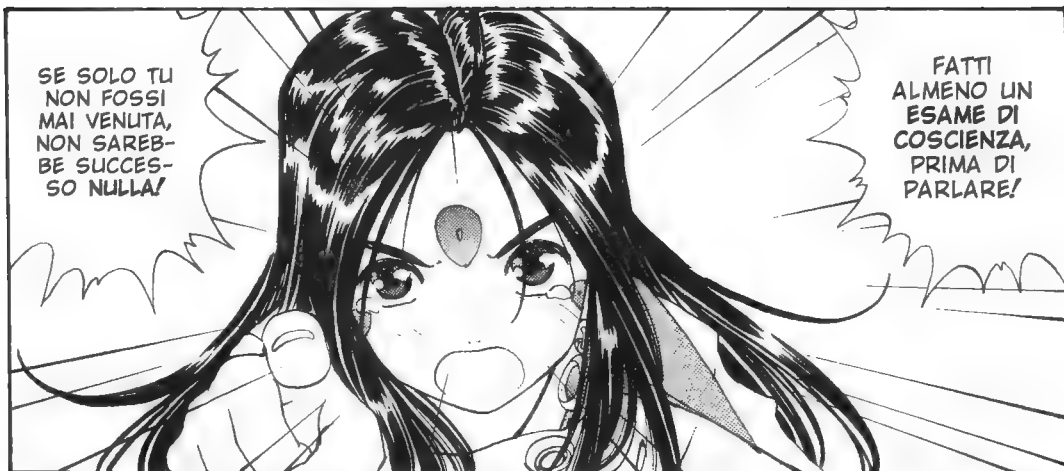
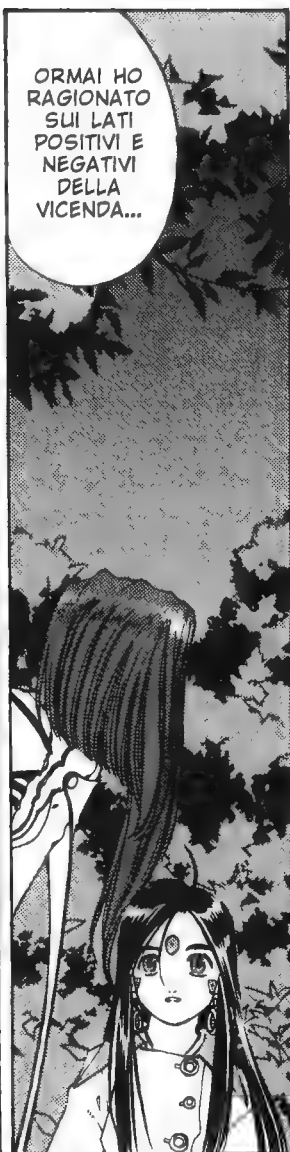
POTREI ESSERE LIBERATA DA QUESTA CORDA...?

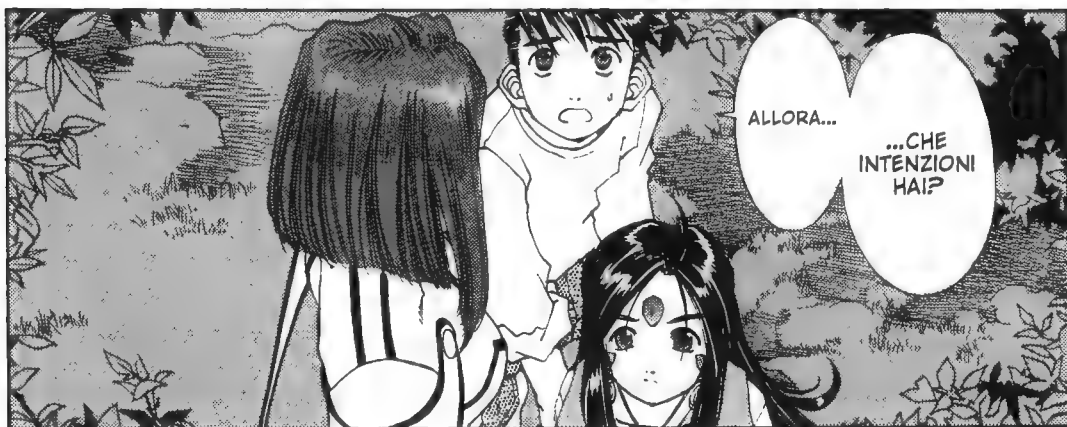
HAI APPENA ROVINATO UNA BELLISSIMA ATMOSFERA TESA. COMPLIMENTI!
...

VUOLE LEGARE UN DEMONE SERVITORE ALLA MIA SORELLI-NA?!

PIANO!
GHMMPH!

E' MEGLIO CONTINUARE A STARE ALL'ERTA, COMPORTARSI SEMPRE COME SE NON FOSSI-MO RIUSCITI A SEMINARE QUELLE MA-LEDETTE...
...ALTRIMEN-TI PERDERE-MO L'OCCA-SIONE DI TRARLE IN SALVO.

MA CHE STAI DICENDO?!
SEI STATA TU A FUGGIRE ABBANDO-NANDO MIA SORELLA AL SUO DESTI-NO!

CAPISCO CHE TU VOGLIA VEDERMI COSTERNATA E ABBATTUTA...

...MA NON OTTERRESTI NULLA DI UTILE DA UNA COSA DEL GENERE.

IO MI FAC-CIO TUTTI GLI ESAMI DI COSCIEN-ZA CHE VUOI...
...MA NON MI PENTIRO' MAI DEL MIO OPE-RATO.

ORMAI HO RAGIONATO SUI LATI POSITIVI E NEGATIVI DELLA VICENDA...

...PER CUI, ORA NON MI RESTA ALTRO CHE ANDARE DIRITTA ALLA SOLUZIONE CHE HO PIA-NIFICATO.

ALLORA...
...CHE INTENZIONI HAI?

LE SALVERO' TUTTE, IMPIEGANDO OGNI MIA ENERGIA.
MI SEMBRA OVVIO.
QUESTO E' UN OTTIMO PIANO!
...

SE PUOI PERMETTERTI DI FARE UN ANNUNCIO DEL GENERE, IMMAGINO CHE AVRAI UN PIANO PRECISO, VERO?
MI SEMBRA OVVIO.
ASCOLTATEMI BENE, ORA...
...
COSA?!

MOLTO VOLEN-TIERI!

...

AH!

OH, MIA DEA! - CONTINUA

IH IH
IH IH

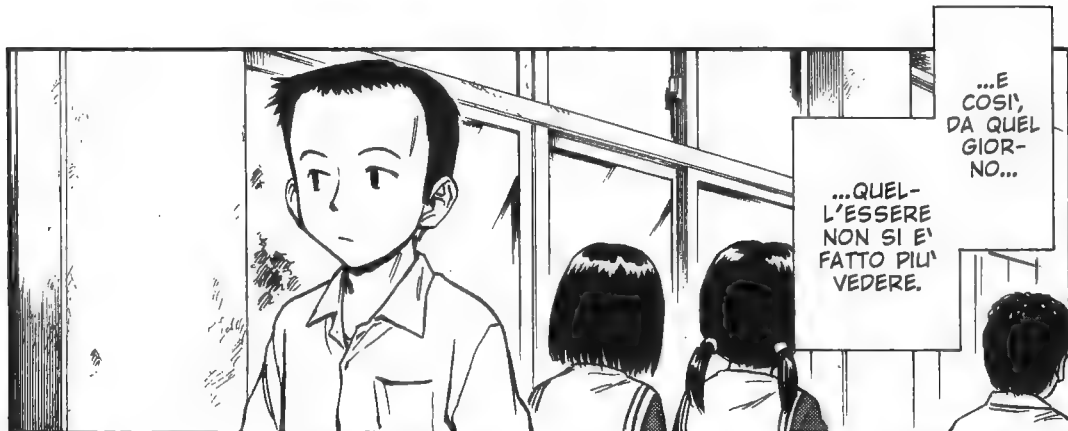
CONTINUO A VEDERE SPESSO QUEL PICCOLO SPIRITO, MA... COSA SARA'?
UNA VOLTA IL NONNO DISSE EVASIVAMENTE CHE SI TRATTAVA DI UNA DIVINITA' PROTETTRICE DEI VIANDANTI...

...MA FORSE SAREBBE IL CASO DI FARE DELLE RICERCHE IN MERITO...

MA PROBA-BILMENTE ERA SOLO FRUTTO DELLA FANTASIA...
CERTO, PERO', CHE SE FOSSE STATO REALE...

...ADES-SO LO RICORDE-REI CON NOSTAL-GIA...

CO-MUNQUE, DOPO QUEL GIORNO...

...NON HO QUASI PIU' RIVOLTO LA PAROLA A HIBARA.

...E COSI', DA QUEL GIOR-NO...
...QUEL-L'ESSERE NON SI E' FATTO PIU' VEDERE.

NON SO IL PERCHE'.

ORA CHE CI PENSO, PERO'...
...MI E' VENUTA IN MENTE UNA DELLE RAGIONI PER CUI PUO' ESSERE APPARSO.

萌
UNO DEI TESTI DI HIBARA...

...RAC-CONTAVA LA STORIA DI UN PIC-COLO SPI-RITO CON UN OCCHIO SOLO.
L'AVEVO COMPLE-TAMENTE DIMENTI-CATO.

...

IIH AH AH AH AH AH!
MA CHE...?!

GRR

...AH?

SBAM

RA-GAZZI! INSOM-MA!
PFH!
AH AH!
UH!
OH!
S-SCU-SAMI... NON VO-LEVO...

SIGH
...
T-TI SEI FATTO MA-LE...?

UH UH UH!
IH IH IH IH!

AAH AH AH AH AH AH!
AH AH AH AH AH AH AH!

THUTHUM
AAH!

RAZZA DI...

KATH
AUGH!

UMP
CHE CAVOLO FAI?!

ASPETT...

BASH

SU QUESTO HAI RAGIONE, MA...
UH?

COS'E' QUESTO QUADERNO?
EHI!

RIDAMMELO!
CHE COSA E' QUESTA...?
NO! UNA POESIA?!
FLAP

HO P-PENSATO DI ISCRIVERMI ANCH'IO...
...AL CIRCOLO DEGLI AMICI DELLA LETTERATURA...
ACCIDENTI! MA ALLORA LA SITUAZIONE E' GRAVE!

E A TE COSA IMPORTA?! RIDAMMELO SUBITO!
THUMP
AHIA!
EHI, VOI! FATE SILENZIO!

COME IMMAGINAVO... SEI SEMPRE QUI...
AH, SEI TU, IGARASHI? CHE C'E'?

STAI ASPETTANDO HIBARA?
...

SENTI...
SI PUO' SAPERE COSA VUOI?! NON SEDERTI ACCANTO A ME!

ULTIMAMENTE TUTTI PARLANO ALLE TUE SPALLE.
PENSO CHE HIBARA SIA INFASTIDITA DAL TUO COMPORTAMENTO.

IO CAPISCO CHE TU VOGLIA FARE AMICIZIA CON LEI...
...MA PENSA UN PO' ANCHE AI SUOI SENTIMENTI, AL SUO PUNTO DI VISTA...
UGH...

QUESTA COSA...
...NON TI RIGUARDA.

COSA?
VORRESTI PARLARE DA SOLO CON LEI?

SÌ.
SEI SICURO?!

TI RINGRAZIO PER AVERMI DATO L'OCCASIONE DI RIVOLGERLE LA PAROLA...
...MA VORREI PROVARE A CONTARE SULLE MIE FORZE, DA ADESSO IN POI.
POTRESTI ASTENERTI DALL'INTERVENIRE?

BE'...
ECCO...
IH IH

D'ACCORDO!
METTICELA TUTTA!
GRAZIE.

FLIP
FLIP

BAGNO RAGAZZE ↓

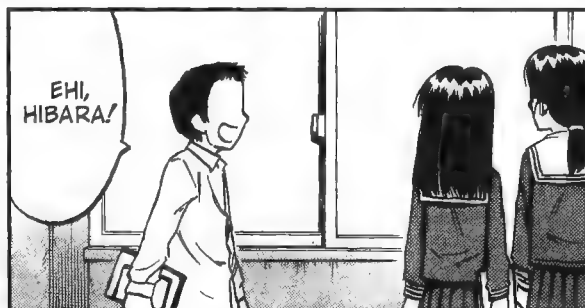
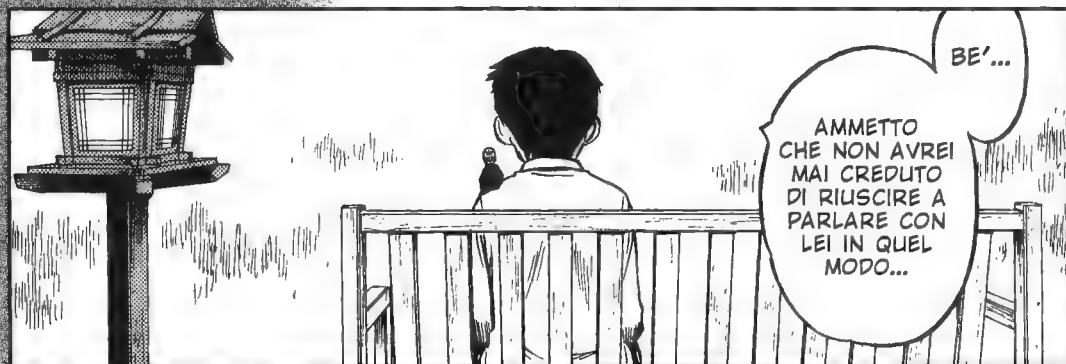
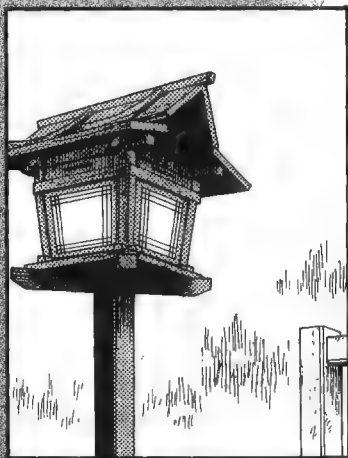
SEI CAMBIATO, ARITA!
DICI?
SEI DIVEN-TATO... ATTIVO.

E COSI', ORA STAI LEG-GENDO IL LI-BRO...
...CHE TI HA CONSI-GLIATO HIBA-RA?
GIA'.

MA CHE BRA-VO!
SCU-SAMI SE TI HO DI-STUR-BATO!

...SONO CAM-BIATO?
E' A CAUSA DI QUEL-L'ESSE-RE...

PERO' NON VORREI CONTINUARE A CONTARE SEMPRE SU DI LUI...
GROAN
CERTO CHE E' DURA...

CONTI-
NUIAMO
COSI!
DEVI
ACCORCIARE
PIAN PIANO
LA DISTANZA
CHE VI SEPA-
RA. E NON
PARLO SOLO
DI QUELLA
FISICA.
HI-
BARA!
CIAO,
HIBA-
RA!
EHI,
HIBARA!

BE'...
AMMETTO CHE NON AVREI MAI CREDUTO DI RIUSCIRE A PARLARE CON LEI IN QUEL MODO...
CONTENTO?
COME IMMAGINAVO, PERO', QUELLA RAGAZZA STAVA MOLTO IN GUARDIA.
FORSE NON LE HO FATTO UNA BUONA IMPRESSIONE...
NON E' COSI'. E' SOLO CHE LEI NON HA ALCUNA ESPERIENZA IN COSE DEL GENERE.
IL SUO SGUARDO NON ERA MAI FISSO. SCHIVAVA SEMPRE.
HAI RAGIONE.

SÌ?!
SALVE! MI CHIAMO ARITA... SONO DELLA SEZIONE ACCANTO ALLA TUA.

AH... HIBARA...?

HO LETTO I TUOI RACCONTI SULLA RIVISTA DEL CIRCOLO LETTERARIO...
...SICCOME VOLEVO CONOSCERTI, MI SONO DECISO A RIVOLGERTI LA PAROLA NON APPENA TI HO VISTO QUI...
AH... D-DAVVERO...? EHM...

AH... CAPISCO...
G-GRAZIE...

HO TROVATO MOLTO INTERESSANTE QUELLO CHE SCRIVI...
PARLI DI COSE MISTERIOSE, MA CON UN CERTO DISTACCO. SEMBRA QUASI CHE TU STIA PARLANDO DI QUALCOSA CHE SIA ACCADUTO DAVVERO...

MI CHIEDEVO... QUELLE IDEE SONO FRUTTO DELLA LETTURA DI TANTI LIBRI, VERO?
HO L'IMPRESSIONE CHE TI PIACCIA LEGGERE I LIBRI...
CE N'E' QUALCUNO CHE MI CONSIGLIERESTI, ADESSO?

PRIMA DI TUTTO, DEVO CONOSCERE BENE QUELLA RAGAZZA. DICEVI DI AVER LETTO DEI BRANI SCRITTI DA LEI.
PRIMA DI TUTTO DIMMI COSA CONTENEVANO, E L'IMPRESSIONE CHE HAI AVUTO MENTRE LI LEGGEVI.

...IN CHE SENSO...?
STA' TRANQUILLO! NON SARAI COMUNQUE COSCIENTE DI QUELLO CHE SUCCEDE.
VOGLIO SOLTANTO AIUTARTI. FIDATI.

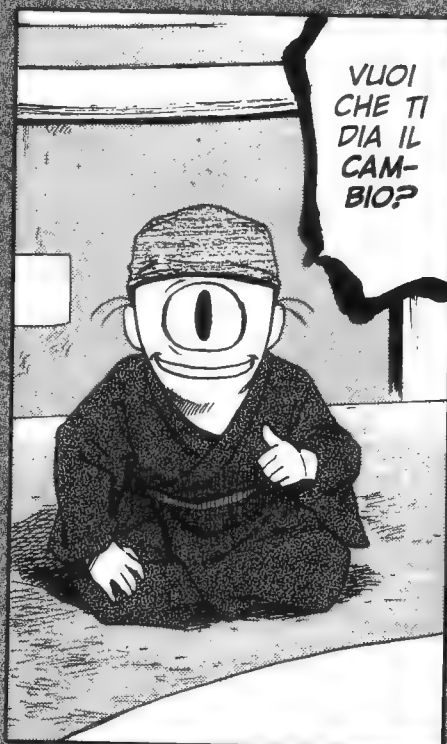
POI DOVREMO SCOPRIRE QUALI SIANO LE SUE ATTIVITA' QUOTIDIANE, IN MODO DA INDIVIDUARE IL MOMENTO PROPIZIO PER POTERLE RIVOLGERE LA PAROLA.
MI SEGUI?

UH...
S-SI'...

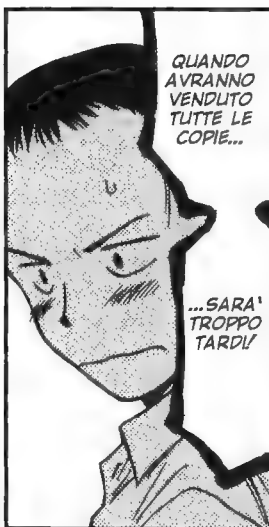
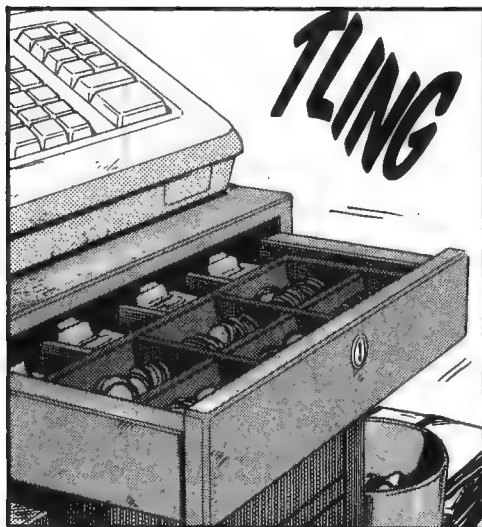
PAZIENZA.
SE IL DESTINO LO VORRA', UN GIORNO AVRO' L'OCCASIONE DI...
IL TUO FEGATO E' PIU' PICCOLO DI ME!
E HOP!

DIVENTERAI VECCHIO PRIMA CHE TI CAPITI UN'OCCASIONE SIMILE!
E A QUEL PUNTO POTRAI USARE IL TUO COSO SOLO PER ANDARE A PISCIARE!
WHAP

INOLTRE, NON E' NEANCHE DETTO CHE POI TU RIESCA A SFRUTTARE BENE L'OCCASIONE IN CUI SPERI! QUINDI ASCOLTAMI...

PER OGNI COSA VIENE IL MOMENTO IN CUI SI DEVE CAMBIARE E SI DEVE AGIRE!

DEVI CREARTI LE TUE OCCASIONI DA SOLO!
...

VUOI CHE TI DIA IL CAMBIO?

PARLI COME SE FOSSE FACILE...
IL VERO PROBLEMA E' INIZIARE, ALTROCHE'!

SE NON FAI NULLA, NON CI SARA' MAI ALCUNO SVILUPPO NEI RAPPORTI TRA TE E LEI!

...MA CHE TI SALTA IN MENTE?

PERCHE' NON PROVI A RIVOLGERLE LA PAROLA?

COMUNQUE A ME NON PIACCIONO LE RAGAZZINE.
HO SEMPRE PREFERITO LE DONNE MATURE. CON LORO MI SENTO A MIO AGIO E MI DIVERTO COME UN PAZZO!

NONOSTANTE TU SIA COSI' PICCOLO?
EHI, NON SOTTOVALUTARMI, RAGAZZINO!

POSSO DIVERTIRMI POSSEDENDO QUALUNQUE DONNA!
MI SONO PRESO GIOCO DI MOLTE ESPONENTI DEL GENTIL SESSO, NEL CORSO DELLA MIA ESISTENZA!
MVP

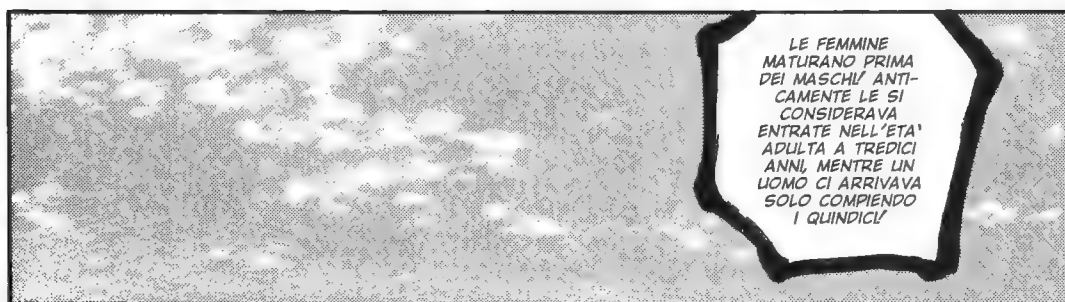
MMM...

HYBRID
10
OCTOBER
DRUM CODE
Sex
PIN

TUTUM
LE ASSOMIGLIA, VERO?

FLIP FLIP
LA RAGAZZA SULLA COPERTINA DI QUELLA RIVISTA LE SOMIGLIA DAVVERO!
NIENTE MALE! DAI, COMPRALA! COMPRALA!
I-IO NON...
N-NON POTREI FARE UNA COSA DEL GENERE... MI VERGOGNO...

LA TUA AMICA D'INFANZIA...
...E' MOLTO INTUITIVA.

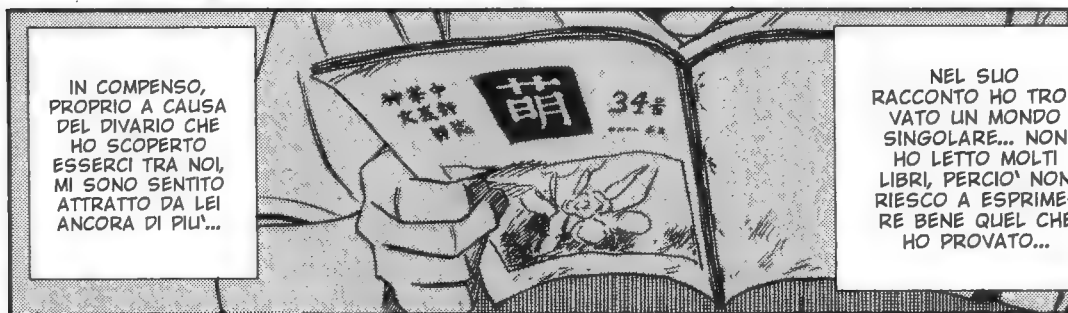
INOLTRE...
...NON E' MALE NEANCHE LEI! FACCI UN PENSIERINO!
A TE BASTA CHE RESPIRINO, VERO?

LE FEMMINE MATURANO PRIMA DEI MASCHI! ANTICAMENTE LE SI CONSIDERAVA ENTRATE NELL'ETA' ADULTA A TREDICI ANNI, MENTRE UN UOMO CI ARRIVAVA SOLO COMPIENDO I QUINDICI!

SE TU NON AVESSI QUELLA FACCIA, OTTERRESTI MOLTO PIU' SUCCESSO, SAI?
SUCCESSO CON CHI...?

HO LA TRISTE SENSAZIONE DI ESSERMI ABITUATO A QUESTA SITUAZIONE...

SEI UNA MAMMOLETTA! NON HAI CARATTERE!
NNGH...
HO CAPITO! BASTA, GRAZIE!
LA TUA TESTA E' PIENA ZEPPA DI STUPIDAGGINI!
DIVENTARE UN SUO AMICO?! HAH!
UGH...
UH?
TUP
IL PROFESSORE TI STAVA CHIAMANDO.
OGGI SEI TU DI SERVIZIO NELLA NOSTRA SEZIONE, GIUSTO?
IGARASHI...
...SEMBRI STANCO...
S-SONO AFFARI MIEI, VA BENE?!
FORSE PENSI UN PO' TROPPO A HIBARA!
ULTIMAMENTE SEI SEMPRE LI' CHE LA FISSI!
GASP!

E' GIA' DA UN PEZZO CHE SONO ATTRATTO DA HIBARA...

PERCIO', QUANDO HO POTUTO LEGGERE UN SUO RACCONTO, PUBBLICATO SULLA RIVISTA DEL CIRCOLO DEGLI AMICI DELLA LETTERATURA, SONO STATO MOLTO FELICE...

NEL SUO RACCONTO HO TROVATO UN MONDO SINGOLARE... NON HO LETTO MOLTI LIBRI, PERCIO' NON RIESCO A ESPRIMERE BENE QUEL CHE HO PROVATO...
34
IN COMPENSO, PROPRIO A CAUSA DEL DIVARIO CHE HO SCOPERTO ESSERCI TRA NOI, MI SONO SENTITO ATTRATTO DA LEI ANCORA DI PIU'...

CAPISCO CHE PIACCIA AI RAGAZZI, MA NON HO MAI SENTITO DIRE CHE LE PIACCIA QUALCUNO...
SECONDO KAKIMOTO, PARE CHE RIFIUTI TUTTI QUELLI CHE LE SI DICHIARANO...

COME VORREI DIVENTARE ALMENO SUO AMICO...

BE', CAPISCO LA VERGOGNA...
...MA SE LA SITUAZIONE PEGGIORA, TI CONSIGLIO DI FARTI VISITARE DA UN MEDICO.
PER ADESSO E' ANCORA A UN LIVELLO SOPPORTABILE.
VEDRO' COME SI SVILUPPA LA SITUAZIONE, E SE DOVESSI NOTARE UN PEGGIORAMENTO TERRO' IN CONSIDERAZIONE IL SUO CONSIGLIO...
HO COME L'IMPRESSIONE CHE QUELL'ESSERE, OVUNQUE SI TROVI ORA, STIA RIDENDO DI ME.
DANNAZIONE...
IH IH
IH IH
FRUSH FRUSH

ADESSO, INVECE, HA INIZIATO A INTERVENIRE PERFINO QUANDO SONO SVEGLIO!
SE POSSO DIRTI LA MIA, ARITA...
...CREDO CHE ULTIMAMENTE TU SIA MOLTO FRUSTRATO. DICO BENE?

LO SAPEVO CHE AVRESTI DETTO COSI', KAKIMOTO.
PARLI COME UNO PSICANALISTA...
BE', TUTTO SOMMATO, HAI UN CONFLITTO PSICOLOGICO, NON E' COSI'?

SE FOSSE COSI', L'AVREI GIA' CAPITO DA UN PEZZO! IL FATTO E' CHE QUELL'ESSERE DICE PAROLE CHE NON CONOSCO!
CHE NE SO IO DI COSA SIA UN PROSSENETA O UN LUPANARE?

TU CONOSCI QUESTE PAROLE?
E' LA PRIMA VOLTA CHE LE SENTO.

MA PERCHE' DOVEVA TRATTARSI PROPRIO DI QUESTO GENERE DI ESSERE?!
MI VERGOGNO TALMENTE CHE NON POSSO NEANCHE DIRLO AI MIEI GENITORI!
MI DISPIACE CHE UN TIPO COME ME SIA L'UNICO A CUI PUOI CHIEDERE CONSIGLIO...

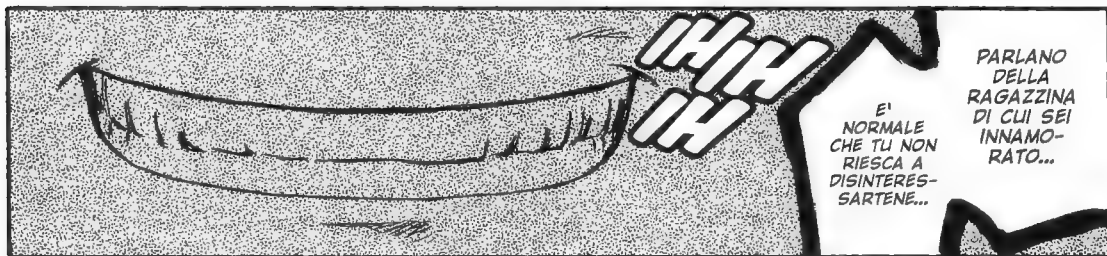
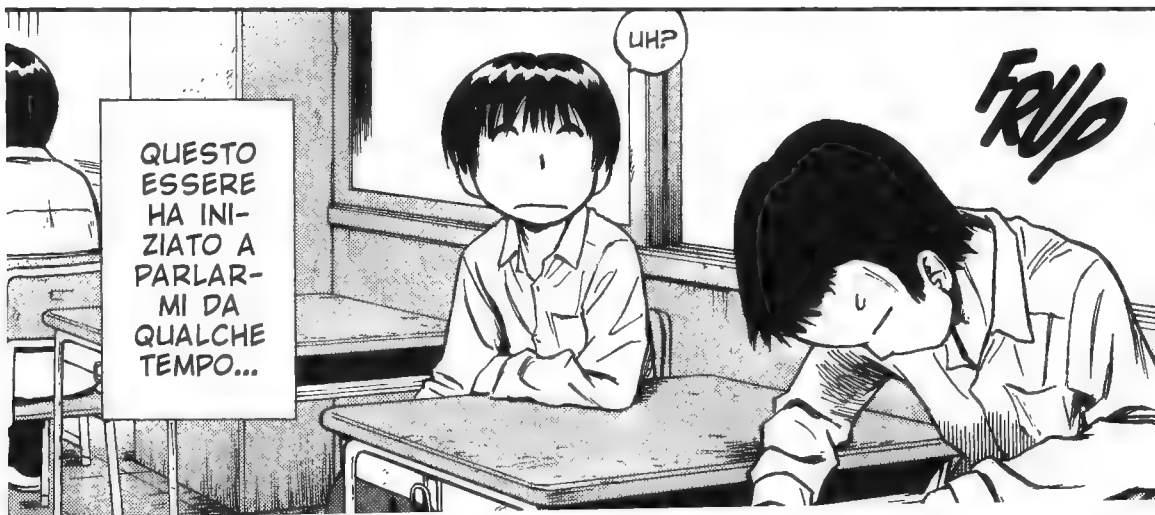
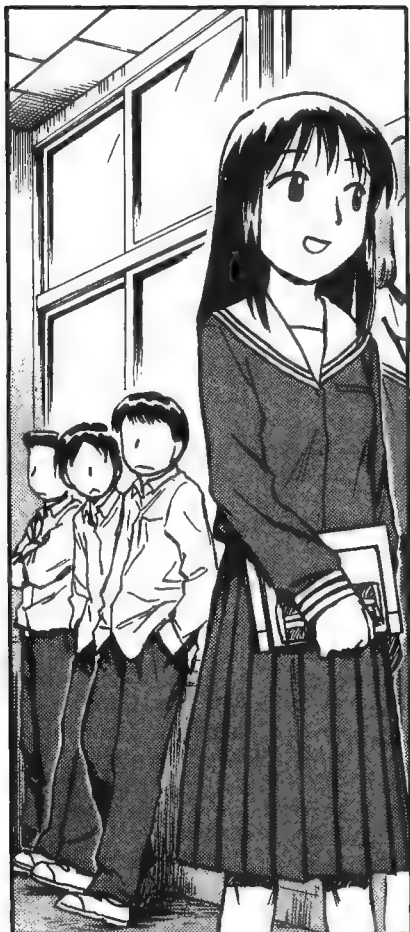
ALLORA POTREBBE TRATTARSI DI UN CASO DI PERSONALITA' MULTIPLA!
HO PAURA CHE SIA QUALCOSA DI SIMILE...

QUESTO E' SOLO UN SOGNO!
PUOI FARE TUTTO QUELLO CHE VUOI! FORZA!
M-MA CHI SEI TU?!
CHE SUCCEDE?
OH, CHE CARINO! MA CHI E'? E' UN TUO AMICO?
COS...?! U-UN MIO AMICO?! HIBARA...
PIACERE DI CONOSCERLA, SIGNORINA!
OH...
CHE SENSAZIONE PIACEVOLE...
AH AH AH
IL GALLETTO HA ALZATO LA TESTA, VERO?
COS...?! STA' ZITTO!
AH AH
RAZZA DI STUPIDO... N-NON ASCOLTARLO, HIBARA...
DA QUEL GIORNO MI APPARE SPESSO IN SOGNO...
...E MI PROVOCA RIPETUTAMENTE FINCHE' NON... SIGH... FINCHE' NON MI SVEGLIO SEMPRE NELLO STESSO MODO...

BLUSH
CREDO CHE TUTTO ABBIA AVUTO INIZIO DA UN SO-GNO...
HIBARA E' QUI ACCANTO A ME.
QUANTO SONO FELICE...
HAI SCEL-TO UNA BELLA DONNA! COMPLI-MENTI!
PIU' SI E' BUONI A NULLA, PIU' SI VIENE ATTRATTI DALLA BELLEZZA! IH IH IH!
D-DOVREI DIRLE QUALCO-SA...
METTILE UN BRACCIO ATTOR-NO ALLE SPALLE!
GIA'... LE SPALLE...
COS...?!
CHIACCHIE-RARE E' INUTILE!
BACIALA SULLA BOCCA!

SI', ANCHE LEI NON E' MALE!
DICI?
IO SONO PER LA NAGASAWA.
EHI, ARITA, DICO A TE!
SE T'INTERESSA, PERCHE' NON INTERVIENI ANCHE TU?
PERCHE' UN ARGOMENTO DEL GENERE NON M'INTERESSA, OK?

TEMO CHE QUELL'ESSERE POSSA PRENDERMI IN GIRO...

HAI INCOMINCIATO A CAPIRMI...
...VEDO...
AH!

PARLANO DELLA RAGAZZINA DI CUI SEI INNAMORATO...
E' NORMALE CHE TU NON RIESCA A DISINTERESSARTENE...
IHIHIH

FRUP
UH?
QUESTO ESSERE HA INIZIATO A PARLARMI DA QUALCHE TEMPO...

CERTO CHE ANCHE LA HIBARA, DELLA TERZA SEZIONE, NON E' MALE...

EH, GIA'!
E' PRO-PRIO CARINA.
RATTLE

PECCATO CHE SIA UN PO' TETRA...
E POI NON PARLA MOLTO CON I MA-SCHI...
MMM...
IO PREFE-RISCO LA KUROKA-WA DELLA PRIMA SEZIONE!

Takatoshi Kumakura

MOKKE

#16 MAMEOTOKO

...

IL VENTO CHE SOFFIERA' DOMANI NON E' QUELLO CHE SOFFIA OGGI...

QUEST'ANNO ABBIAMO AVUTO BEN DUE NUOVI ISCRITTI...
C-CHE...
...C-COS'E' SUCCESSO?
LA LA LA LA
UNO SBATTUTO FUORI DALL'ANIKEN... L'ALTRA PRECIPITATA DAL MANKEN...

SCIAF
MASSA-CRATELO! COME HA OSATO TOCCARE UNA RA-GAZZA?!
OH, POVE-RINA...
GLIELE HA GIA' DATE LEI...
COS...? MASSA-CRAR-LO...?!
E COME POTREM-MO?

COS... ANCORA?!

OH!

SI E' FERMATO.
E' STATA LEI? CON LO SGUARDO?
CASPITA, HA CARATTERE...

AH!
TUMP

UAH AH AH! AVETE SENTITO LA MIA PRONUNCIA?!

QUESTO TIPO NON E' NORMALE.

MMMH...

PER-
CHE' SEI
SALTATA
GIU'?
FACENDO
COSI' HAI
AMMESSO
DI AVER
PERSO,
NON
CREDI?

ERA PER
FARLE
PROVARE
IL RI-
MORSO.
SANTO
CIELO!
NON CI
POSSO
CREDE-
RE!

...

CRITICHI
TANTO LO
STILE DI VITA
OTAKU, PARLI
A VANVERA
DI GUSTI E
DI OMOSES-
SUALI...
...MA
QUESTO
TUO COM-
PORTAMEN-
TO PATETICO
E' PROPRIO
DA OTAKU!

...
IL FATTO
CHE VUOI
ISCRIVERTI
A QUAL-
CHE CIR-
COLO,
DIMOSTRA
CHE VUOI
COMUN-
QUE DEI
COMPAGNI.
ALLORA,
PRIMA
DI TUTTO,
CERCA DI
SMUSSA-
RE IL TUO
CARAT-
TERE!
CO-
S...?!

CAPISCO...
E' SALTATA GIU' DALLA FINESTRA DEL MANKEN DOPO ESSERSI TROVATA PIU' O MENO IN QUESTO TIPO DI SITUAZIONE, VERO, TAKAYANAGI?
BE', ECCO... INSOMMA... SI'... ANCHE SE LA SITUAZIONE ERA PEGGIORE...

NON ESISTE RAGAZZA AL MONDO CHE DETESTI GLI OMOSESSUALI!

EHI, NON SO COSA SIA SUCCESSO AL MANKEN...
...MA NON PENSO SIA OPPORTUNO PRESENTARSI IN QUESTO MODO!

ANCHE TU SEI UNA OTAKU, NON E' COSI'?
PURE TU.

KASUKABE... CALMATI!
AH, SI', DIMENTICAVO... ORA IO SONO MENO SPIGOLOSA...
GRR GRR GRR
...

CAPIAMOCI... IO SONO IN QUESTO CIRCOLO SOLO PERCHE' IL MIO FIDANZATO NE FA PARTE... MA IO NON SONO AFFATTO UNA OTAKU, E' CHIARO?!
COSA?!

IN PARTICOLAR MODO ODIO LE OTAKU.

AH AH... VEDETE...
LEI E' FATTA COSI'...
PERCHE' ALLE OTAKU PIACCIONO COSI' TANTO I FINOCCHI?

MMM... ME LA IMMAGINAVO COME UNA VIRAGO...
INVECE FA QUASI TENEREZZA...
TIPA ASOCIALE, VERO?
FORSE DISSIMULA...
UNO STEREOTIPO...
CORAGGIO, PRESENTATI PURE...
SI'.

MI CHIAMO OGIUE. E DETESTO GLI OTAKU.

LE TUE PAROLE MI FANNO PROVARE UN GRANDE SOLLIEVO... SIGH!
E' DURA FARE DA PACIERE TRA LE DONNE, VERO?
GIA'... UN VERO INFERNO...
BE'... S-SE VA BENE A KASUKABE...

BE', DICE DI VOLER ENTRARE A FAR PARTE DI QUESTO GENERE DI CIRCOLI...
NEL VOSTRO GENSHIKEN SIETE IN POCHI, MA TUTTI IN OTTIMI RAPPORTI...
ANCHE NOI ABBIAMO I NOSTRI PROBLEMI, SAI?
AH, DAVVERO?

INOLTRE... SE FACESSIMO COME DICI, CI ATTIREREMMO IL RISENTIMENTO DELLE RAGAZZE DEL MANKEN, NON TROVI?
DA QUESTO PUNTO DI VISTA, CREDO CHE NON CI SIA NULLA DI CUI PREOCCUPARSI...
TU CREDI? GUARDA CHE IL RANCORE FEMMINILE E' TERRIBILE!

...
PARLANDO IN TUTTA FRANCHEZZA...

...LE RAGAZZE DEL GENSHIKEN SONO GIA' AMPIAMENTE DETESTATE DAI NOSTRI MEMBRI FEMMINILI, QUINDI ANCHE SE CE NE SARA' UNA IN PIU', NON CAMBIERA' PROPRIO NULLA.
EHI, NON E' GIUSTO! CHE COLPA ABBIAMO NOI?!
...BEL CORAGGIO A DIRE UNA COSA SIMILE!

BE', COMUNQUE SIA, POTREMMO ALMENO FISSARE UN INCONTRO CON LEI, NON TROVATE?
ANCHE PERCHE' TAKAYANAGI MI SEMBRA IN SERIE DIFFICOLTA'...

ALCUNI GIORNI DOPO...
AH-EHM... CREDO CHE VI SIA GIA' GIUNTA LA VOCE...
...RELATIVA ALLO SCONTRO TRA UN MEMBRO DEL NOSTRO CIRCOLO MANKEN E UNA NUOVA VENUTA...

ECCO... MI VERGOGNO MOLTO NEL DOVERVI FARE UNA RICHIESTA COSI' SFACCIATA...
...MA POTRESTE ACCOGLIERE QUELLA TIZIA NEL VOSTRO GENSHIKEN?
MMM...

DI CHI E' LA COLPA DI QUELLO SCONTRO?
NON SAPREI...

AL NOVANTA PER CENTO E' DA ATTRIBUIRE ALLA NOVELLINA, DIREI...
E TU VORRESTI ADDOSSARCI UNA SECCATRICE DEL GENERE?!

...
COS...?!
EHI! CHE STA FACENDO QUELLA TIZIA?!
AAH!

THUMP!
ODDIO! E' CADUTA!
E' LETTERALMENTE SALTATA GIU'!
M-MA... PERCHE'?!
S-SUL SERIO...?

BLA BLA
AH...
UH?!
...
GUARDATE!
BLA

S-SI SARA' FATTA MALE...? C-CHIAMIAMO L'AMBULANZA?
NO, ASPETTA... MI SA CHE SE NE STANNO GIA' OCCUPANDO...

CRASH

CO-S'E' STA-TO?!
...
THUMP

COS'E' SUC-CES-SO?
NON VEDO COSA STANNO FACENDO, MA C'E' UN GRAN TRAM-BUSTO AL PRIMO PIANO DELL'EDIFICIO DI FRONTE A NOI...

DIAMO UN'OC-CHIATA...
AH, VIENE DA LA'...
... ...
EHI, MA QUELLA NON E' LA SEDE DEL CIR-COLO MAN-KEN...?
BLA BLA

IMBARAZZATA FALSA INDIFFERENZA

KOROSHO! KOROSHO! VASILCHENKO, KOROSHO!

M-MI SCUSI... MI PERMETTA DI ISCRIVERMI AL GENSHIKEN...
QUESTO VOLEVO SENTIRE, FIN DALL'INIZIO.
PERMESSO ACCORDATO.
CO-S...?!

EMBE'?
CHE TI SUCCEDE, ORA? TI SEI ARRABBIATO, VERO?
PICCHIAMI, DAI!
TANTO TI CACCERO' VIA COMUNQUE!

...
...A-ACCORDATO...?
VISTO? E' CAMBIATA...
O FORSE NON LE IMPORTA PIU'...
EVVIVA!
YUHUU!
HURRA!
UH?!
CHE C'E'?
E BASTA!

RIAS-SUMENDO, VORRESTI ISCRIVERTI AL NOSTRO CIRCOLO, GIUSTO?

OH, NIENTE MALE QUESTA REPLICA, COSI' IRONICA!
SLAP
SPERAVO CHE COM-MENTASSE COSI'... PRO-PRIO QUEL CHE DESIDE-RAVO! AH AH AH AH AH AH! MI ARRENDO!
...
AH AH AH

ESATT...
MA NON LO VOGLIO IO!

ROARR!
?!

AAH!
Q-QUESTO SOPRANNOME...
ALL'ANIKEN NESSUNO MI CHIAMA MAI KUCCHI!
SONO COMMOSSO!
AH, S-SI'...?
S-SONO CONTENTA PER TE...

NESSUNO MI CAPISCE!
SENTITE UN PO', VOIALTRI...
...SI PUO' SAPERE CHE COS'HA QUESTO TIPO?!
...BE', NEANCHE NOI CI CAPIAMO MOLTO...

ECCO... IN POCHE PAROLE... PER FARLA BREVE... IN PAROLE POVERE... FONDAMENTALMENTE...
...DESIDERO TRASFERIRMI A TEMPO INDETERMINATO NEL VOSTRO CIRCOLO GENSHIKEN, GUIDATO DALLA DOTTORESSA KASUKABE, L'UNICA DONNA CHE MI CHIAMA COL MIO SOPRANNOME UFFICIALE A CUI SONO MOLTO ATTACCATO, KUCCHI!
CHE LINGUA PARLA, QUESTO?!

...UH?
FIGHT!
CHAK CHAK
CHAK CHAK CHAK
CHAK CHAK CHAK
CHAK CHAK CHAK

...
K.O.!

...NON MI PARE CHE TU SIA MOLTO MIGLIORATO...
L'ANNO SCORSO NON HAI NEMMENO SFIDATO KOSAKA!
POTREI SAPERE CHE RAZZA DI ALLENAMENTO HAI FATTO...?
...

HO MENTITO.
...

CLAC
COS...?! KUCCHI?! PROPRIO TU?
CHE CI FAI QUI?

A DIRE LA VERITA', MI SONO SOTTOPOSTO A UN DURO ALLENAMENTO.
FLOW
COS...?! DI CHE ALLENAMENTO STAI PARLANDO...?!

DEI VIDEOGIOCHI DI COMBATTIMENTO.

PSST... SEI SICURO DI FARCELA?
BE'... POSSO GUADAGNARE UN PO' DI TEMPO FINO ALL'ARRIVO DI KOSAKA...
QUANDO ARRIVERA' LUI, MI FARO' DARE IL CAMBIO PER INFLIGGERGLI UNA SONORA SCONFITTA!
BELVA!

COMUNQUE MI SEMBRA CHE ANCHE KASUKABE SIA DIVENTATA UN PO' MENO AGGRESSIVA, COL TEMPO...
UH... E QUELLO COS'E'...?
CHE?!

...

BUONGIORNO.
B-BUONGIORNO...
AH, TU... SE NON RICORDO MALE TI CHIAMI KUCHIKI, VERO?
L'ANNO SCORSO TI SEI ISCRITTO AL CIRCOLO DELL'ANIKEN, SE NON SBAGLIO...
COSA VORRA' DA NOI?!

CHISSA' SE QUEST'ANNO SI ISCRIVERA' QUALCHE NUOVO MEMBRO AL NOSTRO CIRCOLO?
CRESCONO TRA LE CONIFERE.
SONO COSI' PICCOLE.
LE CHIAMANO...
...FALSE SPUGNOLE.
MMM... NON SO CHE DIRE, AL RIGUARDO, MA DUBITO CHE RIESCANO A METTERLO IN COMMERCIO IN TEMPI BREVI...
LE CONOSCETE?
MA GUARDA...
AH, QUEST'EPISODIO... CHE NOSTALGIA...
NON VEDO L'ORA CHE ESCA IN DVD!
HANNO CONSEGNATO GLI EPISODI ALLA TV ALL'ULTIMO SECONDO...
E IL LIVELLO NON E' IL MASSIMO...

EHI...
RICORDI L'ANNO SCORSO?
KASUKABE CACCIO' VIA TUTTI GLI ASPIRANTI NUOVI ISCRITTI!
CASPITA, SE ME LO RICORDO...
MA SONO VELENOSE!

Kio Shimoku
OTAKU CLUB
NEW UNBALANCE

A FAR SI' CHE IN FUTURO CE NE SIANO ALTRI.

...GIA'.

EMERALD - FINE

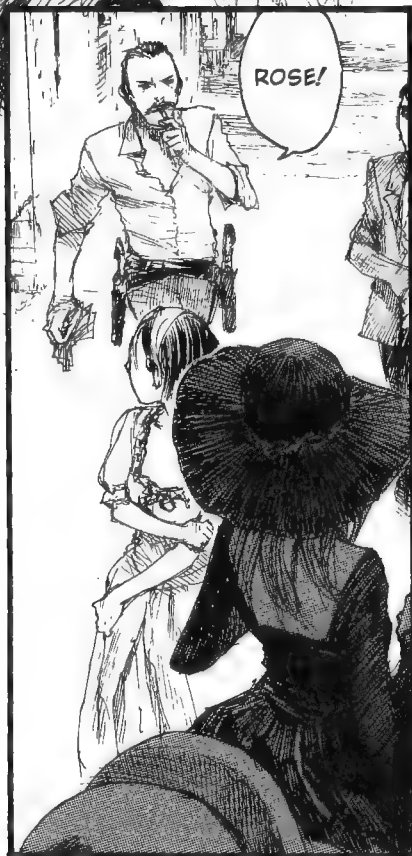
CASPITA!

BAH... AVEVO INTENZIONE DI RITIRARMI DALL'ATTIVITA' IN SILENZIO, MA IL MIO PIANO E' ANDATO A MONTE PER COLPA DI QUESTA STORIA...
QUANDO SONO ENTRATO IO, UNO DI LORO ERA GIA' MORTO. QUELLA PARTE DI DENARO NON ME LA SONO GUADAGNATA.

SCERIFFO... AVREI UN FAVORE DA CHIEDERLE!
COS...?!
QUESTI TREMILA DOLLARI SONO IL COMPENSO CHE AVEVO PROMESSO A WEED... GLI FACCIA COSTRUIRE UNA BELLA TOMBA!

E SULLA LAPIDE CI SCRIVA...
..."SALVO' UNA RAGAZZA IN PUNTO DI MORTE, RENDENDOSI DEGNO DI ESSERE CONSIDERATO DA TUTTI UN EROE"...

BELLA SODDISFAZIONE...
A CHE SERVE ESSERE RICORDATI COME GRANDI EROI, DOPO ESSER FINITI SOTTO DUE METRI DI TERRA?

"IN QUALUNQUE SITUAZIONE TI TROVI", MI DISSE, "NON PERDERE MAI LA SPERANZA, E CERCA DI SPREMERTI LE MENINGI PIU' CHE PUOI."
"QUESTO TIPO DI ARMA E' SUPERIORE A QUALSIASI FUCILE."
"POI FATTI UN PO' DI CORAGGIO, E VEDI DI METTERE IN ATTO QUEL CHE TI VIENE IN MENTE."
ROSE!
...
M-MA QUESTE PAROLE SONO DI...
CER-TO!
NON DIMENTICARLE MAI, E UN GIORNO POTRAI DIVENTARE LA DONNA CHE DESIDERI TANTO ESSERE!

GRAZIE, BLACK ROSE.
UH?

SE NON TI AVESSI CONOSCIUTO, OGGI IO NON...
AH AH AH... OH, BE', DEVO DIRE CHE QUESTA VOLTA HO FICCATO UN PO' TROPPO IL NASO NEGLI AFFARI ALTRUI!
ANCH'IO UN GIORNO...
...VORREI VIVERE COME TE... VOGLIO DIVENTARE UNA DONNA FORTE.

ANNI FA...

...QUANDO AVEVO LA TUA ETA'...
...L'INSEGNANTE DELLA SCUOLA CHE FREQUENTAVO, ALLA QUALE VOLEVO MOLTO BENE, M'INSEGNO' UNA COSA.

BAAANG

...J-JOHNNY...
...FOX...

!

CHAK

HOTEL

KRRAKRAK
CLANK
KRAK
SHHZZZZZ
CLIFTON GRANGE
CRASH
TWINN
TWIN
KRAK
KRAKK
CLING KRAA

KRAKRAKAKAKKK
WHIZZZZ
DUMP
THUDDD
WHIZZZ
BAAAANG
KINK
KRRAKK

ACCOM-
PAGNAMI.

M-MA... DO-V'E?!
"RAY GUN" FOX?!
GRAB

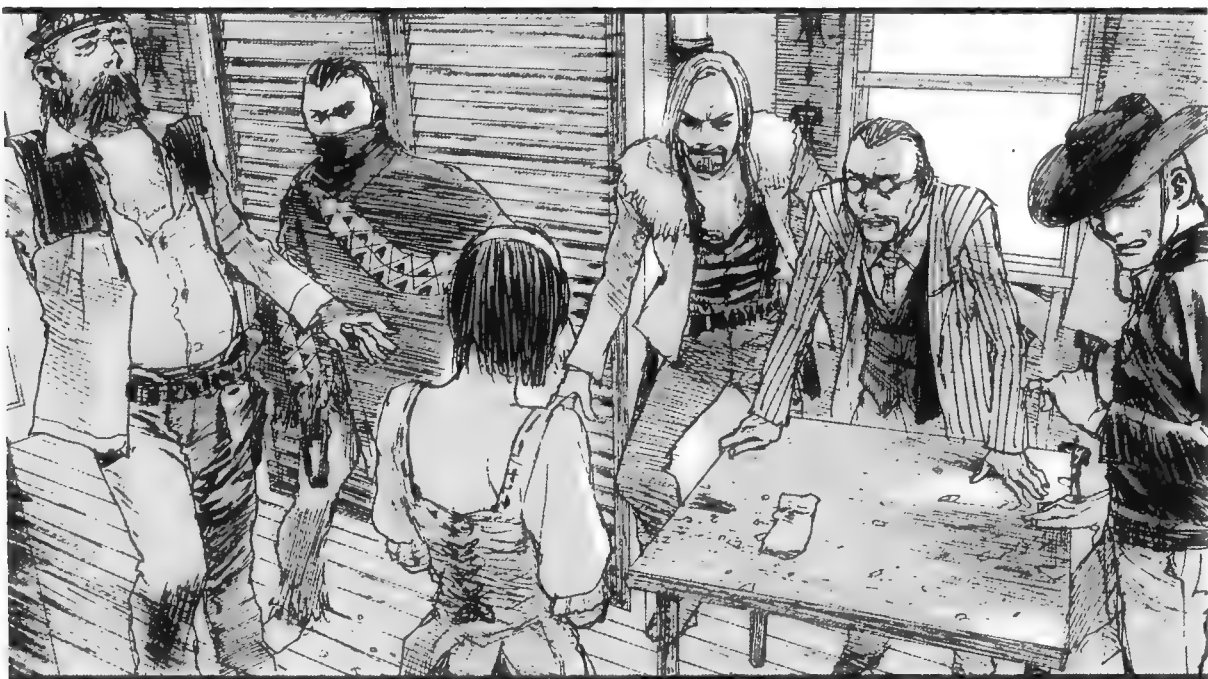
...CO-SA?!

SBAM

HO PORTATO IL DENA-RO!

JOHNNY FOX!

VUOLE VENIR MENO ALLA PAROLA DATA?!
PROPRIO LEI VUOLE MANCARE ALLA PROMESSA, SIGNOR RANDOLPH?!
BLOCCATE L'USCITA...
SE NESSUNO POTRA' PIU' FIDARSI DI UNA PERSONA COME LEI...
...COME POTRA' CONTINUARE A VIVERE QUI NELL'OVEST?!
...
MALEDETTA MOCCIOSA...

UNA COSA DEL GENERE E' INACCETTABILE!
NON DIRE SCIOCCHEZZE!

LA SCOMMESSA L'HO VINTA IO!
LEI HA PROMESSO! DEVE LIBERARMI!

HO
VINTO.

...PER DEDURRE IMMEDIATAMENTE CHE...

...NEL SACCHETTO DA ME SCELTO C'ERA L'ALTRO...

QUESTO E' IL SACCHETTO CHE NON HO SCELTO.

BASTERA' APRIRLO E VERIFICARE QUEL CHE CONTIENE...

CAPISCE COSA INTENDO DIRE, SIGNOR RANDOLPH?

...MA VISTO CHE E' STATO RIDOTTO IN MILLE PEZZI...
...ORA NON POSSIAMO PIU' DISTINGUERE SE QUELLO DA TE SCELTO FOSSE IL CONIGLIO O IL COYOTE... ENTRAMBI SONO DI VETRO E DELLO STESSO COLORE VERDE...
SI', CAPI-SCO...
COME SAREB-BE A DIRE?
CERTO CHE POS-SIAMO DISTIN-GUERLI!
AH!

UN MOMENTO, SIGNOR RANDOLPH!
ORMAI LA NOSTRA SCOMMESSA E' CHIUSA!
POCO FA HO SCELTO UN SACCHETTO E HO TIRATO FUORI L'OGGETTO CHE CONTENEVA!
NON C'E' BISOGNO DI RICOMINCIARE DACCAPO!

DANNAZIONE...
DEV'ESSERE STATO ASSUNTO DA QUALCUNO CHE HA QUALCHE DEBITO NEI MIEI CONFRONTI...
IN OGNI CASO, SEMBRA CHE FOSSE SOLO...
SCUSAMI, SARAH. RICOMINCIAMO DACCAPO.
BAH... DA NON CREDERCI.

LI HO LEGATI SULLA SELLA DEL CAVALLO CON CUI SONO VE-NUTO...
COS...?! OH, SI'...

LI HA PORTATI QUI, COME PATTUITO?
PARLIAMO DELLA TAGLIA. ERANO VENTIMILA DOLLARI.

POMF

GRAZIE!

HO MOLTA FRETTA, PERCIO' PRENDERO' IL SUO CAVALLO IN PRESTITO!
COSA?! EHI! NO! COSI' MI LASCI IN DIFFICOL-TA'!

E' TUTTO A POSTO, SCERIFFO.

...MA INTENDEVI QUESTO...

ACCIDENTI, CHE SORPRESA!
E PENSARE CHE QUANDO MI HAI DETTO DI ASPETTARE QUI PERCHE' AVRESTI ABBATTUTO JIMMY WEED NON TI HO CREDUTO... ERA VERAMENTE ASSURDO...

BANG
BANG

BANG
BANG
BANG
BANG

BANG
BANG
BANG
BABANG
BANG
ANG
BANG
BANG
BANG
BANG
BANG
BANG

SEI SICURA CHE QUELLO FOSSE UNO SMERALDO, ROSARY?
CHAK
A ME SEMBRAVA UN PEZZO DI VETRO DI BOTTIGLIA.
..?
...RO-SARY?
THUMP
THUMP
CHAK
THUMP
CRASH

COS'E' STATO?!
CHE...?!
DA QUELLA PARETE ROCCIOSA!

CRASH

"...IN QUALUNQUE SITUAZIONE TI TROVI, NON PERDERE MAI LA SPERANZA, E CERCA DI SPREMERTI LE MENINGI PIU' CHE PUOI."

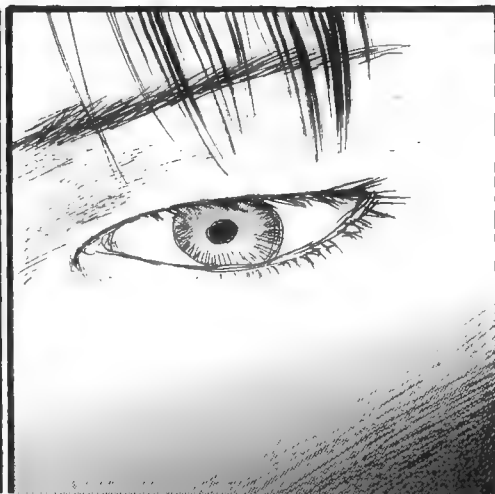
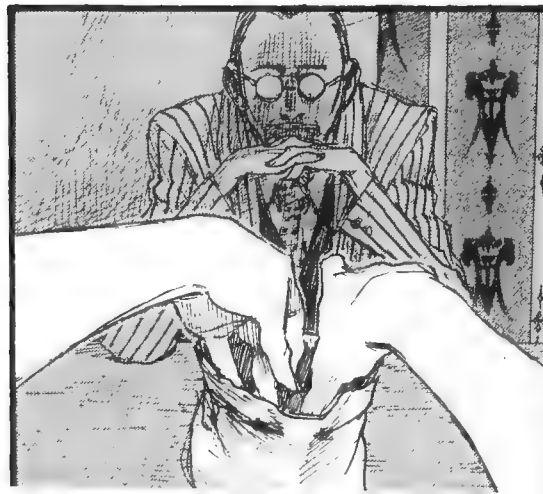
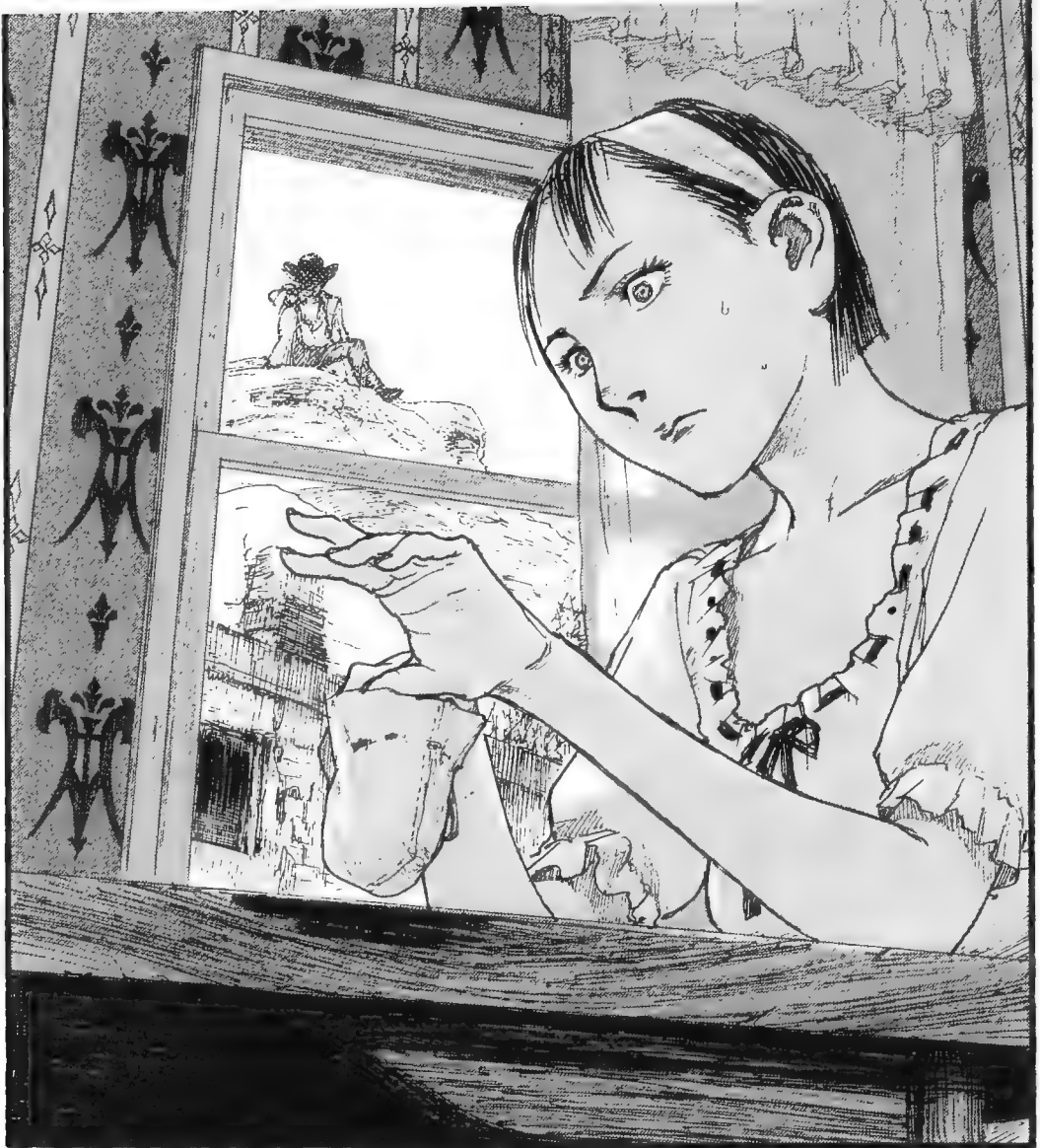
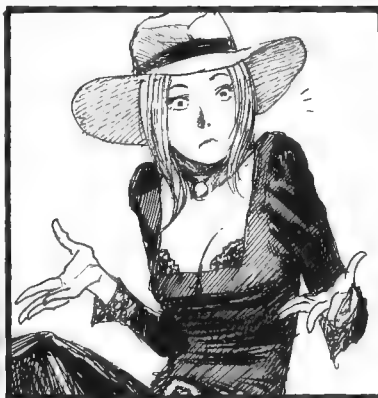
"QUESTO E' IL MODO DI AGIRE DEGLI UOMINI... UN SISTEMA POCO ADATTO A NOI DONNE..."
"FORZA CONTRO FORZA... PROIETTILI CONTRO PROIETTILI..."

"PERCIO', IN QUALSIASI SITAUZIONE, CERCA DI USARE IL CERVELLO."
"...POI FATTI CORAGGIO E VEDI DI METTERE IN ATTO QUEL CHE TI VIENE IN MENTE..."

"QUESTO TIPO DI ARMA E' SUPERIORE A QUALSIASI FUCILE, SARAH!"

"MIA
PICCOLA
SA-
RAH..."

CHAK

DEVI SPARARE SUBITO DOPO CHE LO SMERALDO SARA' USCITO DAL SACCHETTO...
...MA NON DEVI PRENDERE NEANCHE DI STRISCIO LA RAGAZZA.
HAI CAPITO BENE?
ANCHE SPAZZARE VIA LE SUE DITA INSIEME ALLO SMERALDO E' FUORI DISCUSSIONE.
E SARAI BOCCIATO ANCHE SE GLIELE BRUCERAI SOLTANTO.
PENSI DI FARCELA?
SE PENSO DI FARCELA?
CON CHI CREDI DI PARLARE?
SPIT

SU, OSSERVA BENE.
NEMMENO PER SOGNO! COME PUOI ANCHE SOLO PENSARE UNA COSA DEL GENERE? UCCIDERE UNA RAGAZZINA... CHE ORRORE...
HM?
PARLIAMO DELLA PROSSIMA PROVA, DUNQUE.
A QUANTO PARE STA PER INIZIARE LE TRATTATIVE PER SCAMBIARLO CON DEL DENARO.
CONTIENE UNO DI QUEGLI OGGETTI DI SMERALDO.
SI', LO VEDO.
SUL TAVOLO C'E' UN SACCHETTO DI LINO, VERO?
L'IMPORTARLE E' SPAVENTARLA... DARLE UNA BELLA LEZIONE CHE NON POSSA DIMENTICARE FACILMENTE.
NE RESTANO ALMENO ALTRI QUATTORDICI. ANCHE SE NE ANDRA' PERSO UNO, NON FA NIENTE.
CHE SENSO HA?
DEVI RIUSCIRE A COLPIRE SOLO L'OGGETTO DI SMERALDO NEL PRECISO MOMENTO IN CUI LEI LO TIRERA' FUORI DAL SACCHETTO.

...IL CLIFTON HOTEL?
E' UN ALBERGO ABBANDONATO.
VEDI UNA PERSONA NELL'ULTIMA FINESTRA A DESTRA IN BASSO, VERO?
SI'.

A COSA DEVO MIRARE?

...

SCUSAMI, SARAH.
SU, FA' LA TUA SCELTA.

...

MA, CAPO... E' COLPA DELLA RAGAZZINA SE...

FATTY!

AAH!

BRUTTA SGUALDRINA! NON TI MONTARE LA TESTA!

PIANTALA, FATTY! GUAI A TE SE LE LASCI QUALCHE SEGNO!

HA RAGIONE LUI, CAPO! BISOGNA DARLE UNA BELLA LEZIONE...

...E PRIMA E', MEGLIO E'!

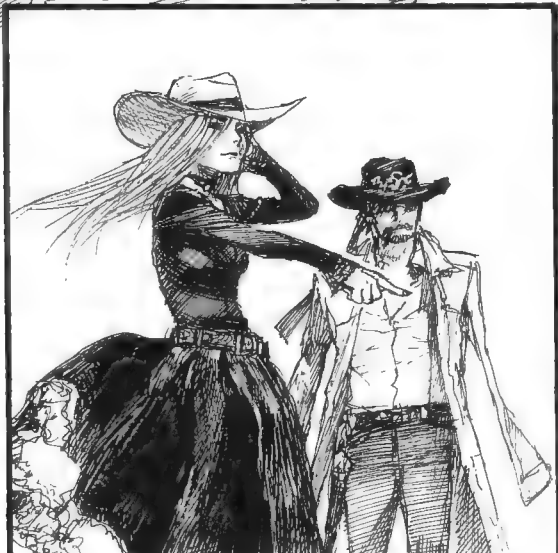
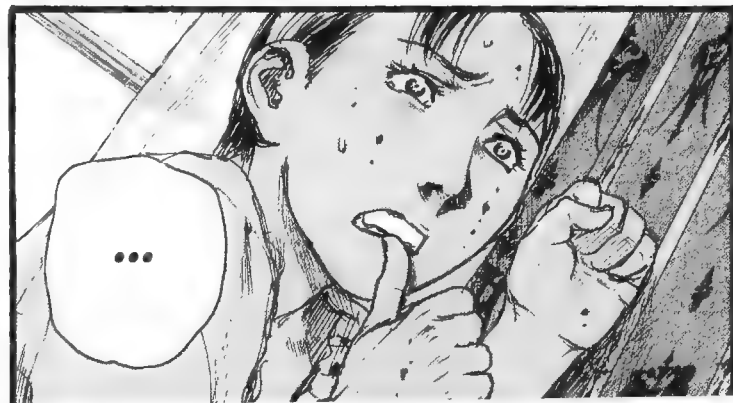
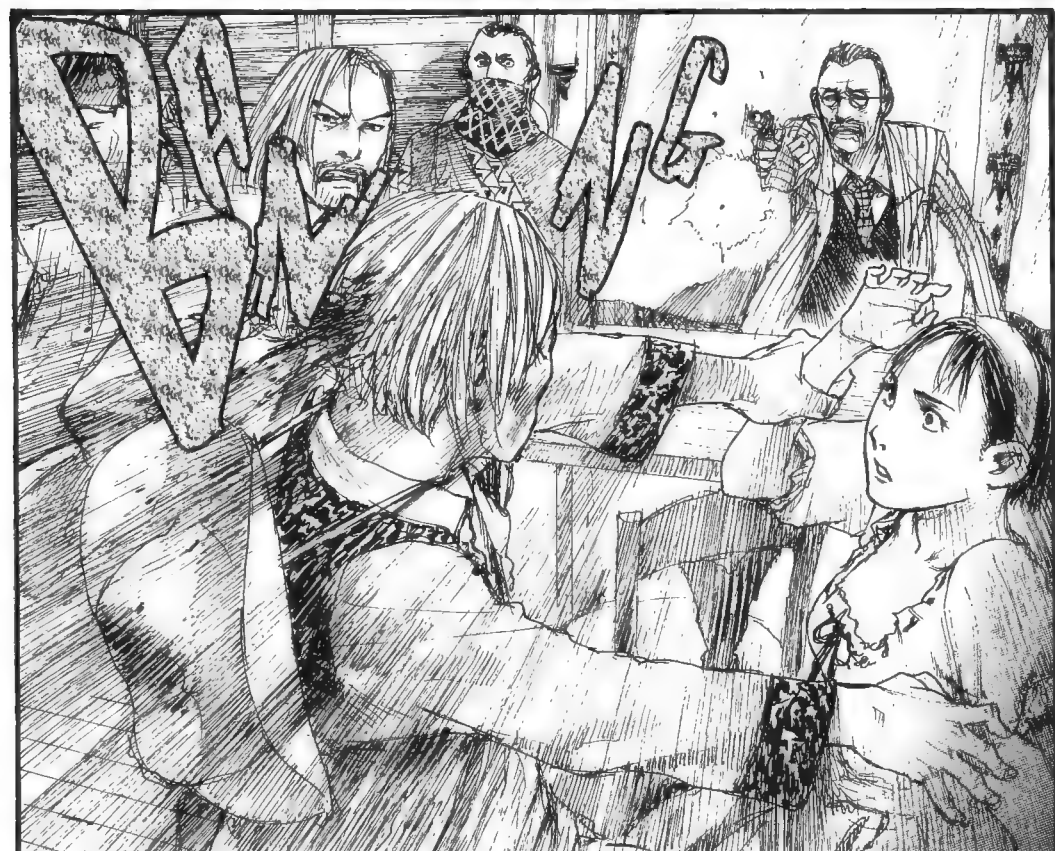
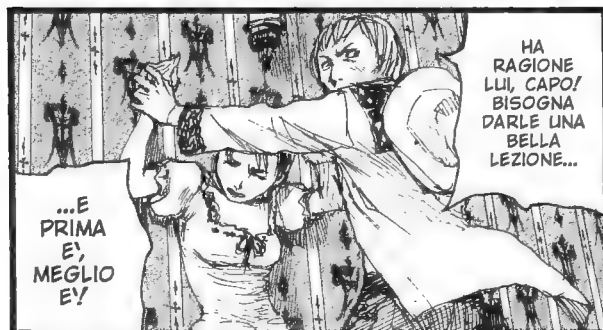
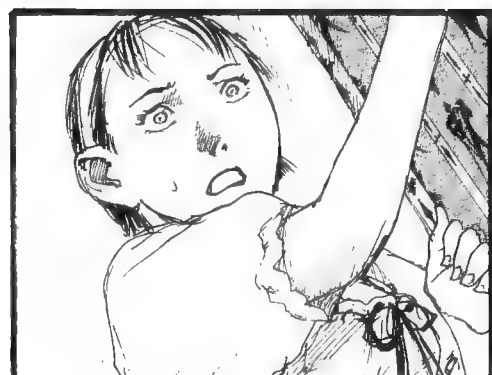
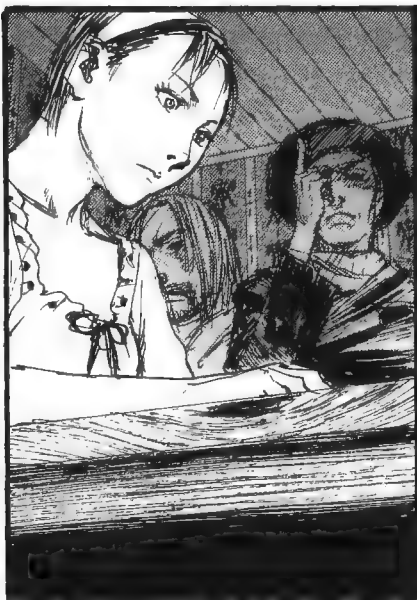
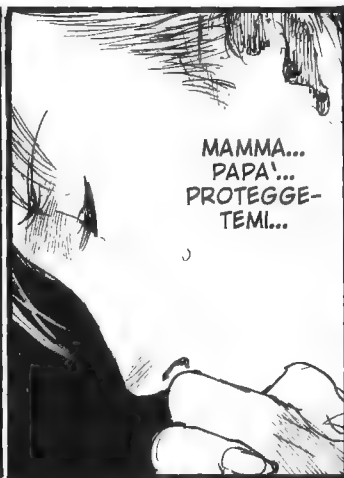
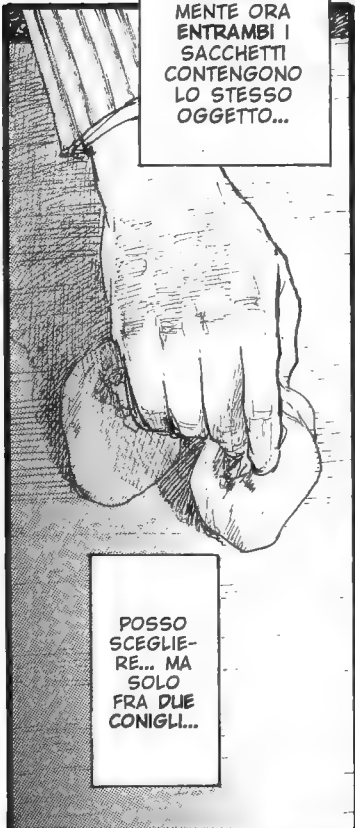
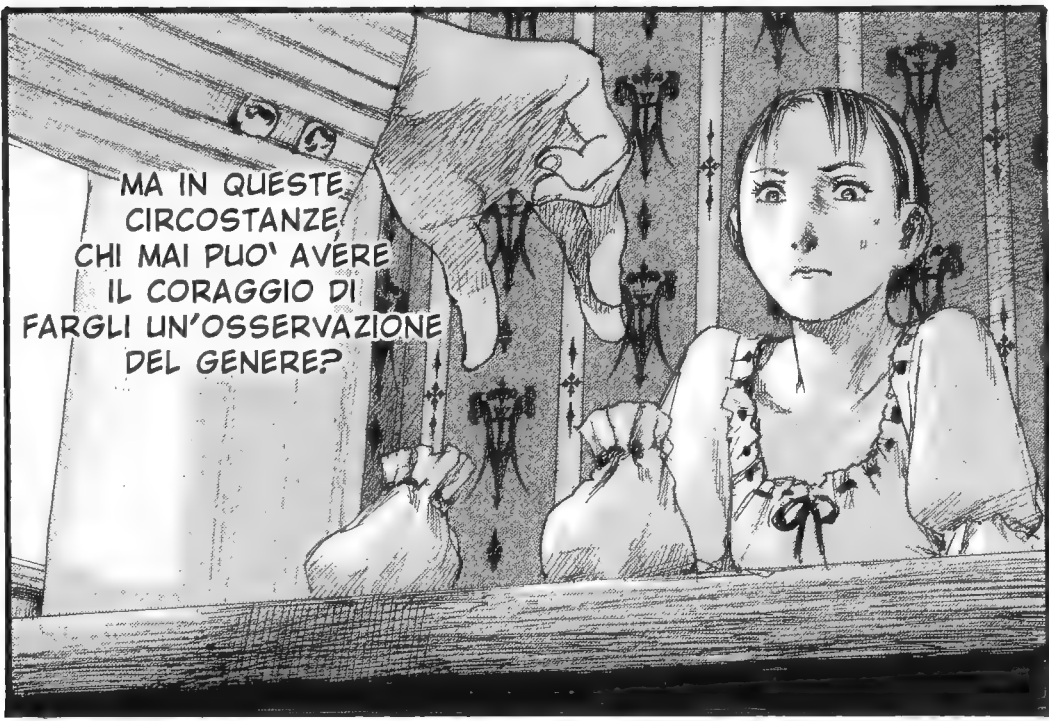
BANG

...A DIFFERENZA DI QUEL CHE HANNO FATTO I CLIENTI FISSI DI TUA MADRE!

SLAAFF

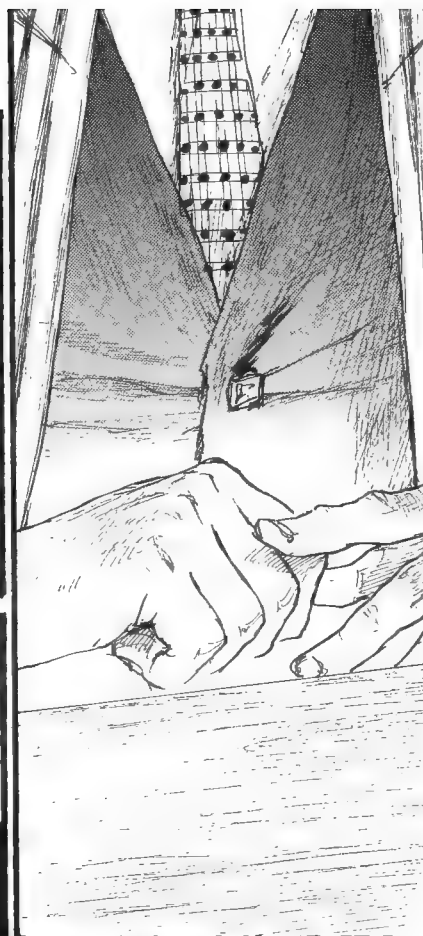
UGH...?!

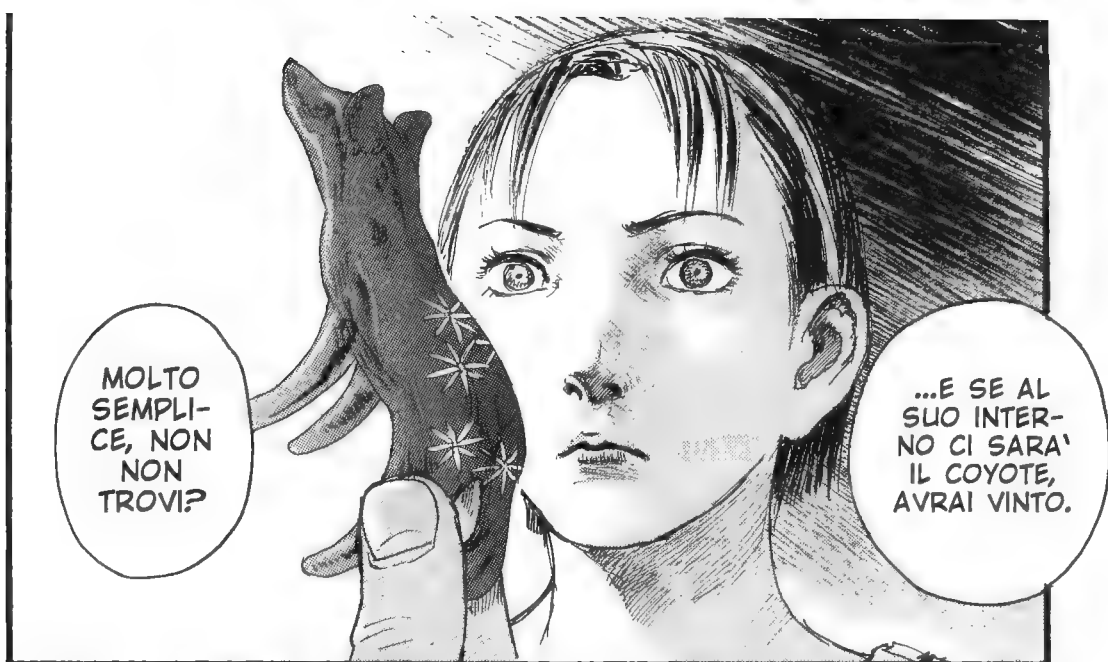
NON E' NIENTE MALE PER ESSERE COSI' GIO-VANE, NON TROVI?
TROPPO ACERBA, PER ME...
E PIANTALA! BE', SI', E ALLORA...?
A TE PIACCIONO LE RAGAZZINE DELLA SUA ETA', VERO?
UN PEZZENTE COME TE NON POTRA' MAI ENTRARE IN UNA CASA DI TOLLERANZA DI LUSSO!
MA COME TI PERMET-TI?!
GUARDA COME CI FISSA, ORA!
AH AH... ANDRO' AD ASSAGGIAR-LA SUBITO, NEL SUO LOCALE...
...PRIMA CHE IL SUO FIORELLINO VENGA COL-TO DA QUAL-CUN ALTRO!
IDIOTA!
AH AH! SU, NON FARE QUELLA FACCIA... FAI QUASI PAURA!
VEDRAI, NON TI ATTACCHERO' NESSUNA STRANA MALATTIA...
MALGRADO LE APPARENZE, IO SONO MOLTO PREMUROSO. UN VERO E PROPRIO GEN-TILUOMO!

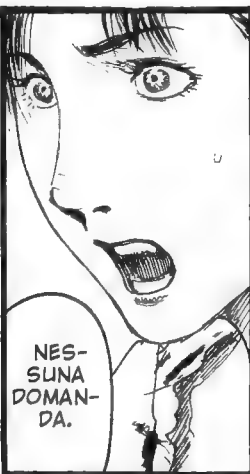
AVANTI. SCEGLINE UNO.
MAMMA... PAPA'... PROTEGGE-TEMI...
AH AH...

PROBABIL-
MENTE ORA
ENTRAMBI I
SACCHETTI
CONTENGONO
LO STESSO
OGGETTO...

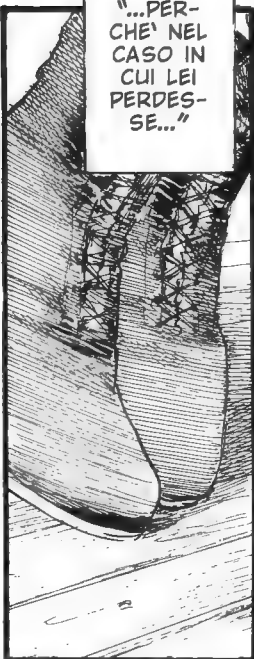
POSSO
SCEGLIE-
RE... MA
SOLO
FRA DUE
CONIGLI...

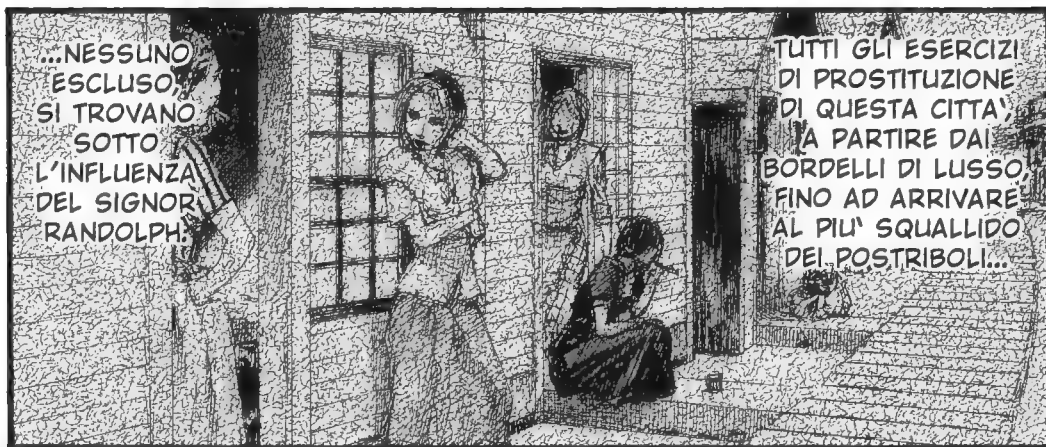
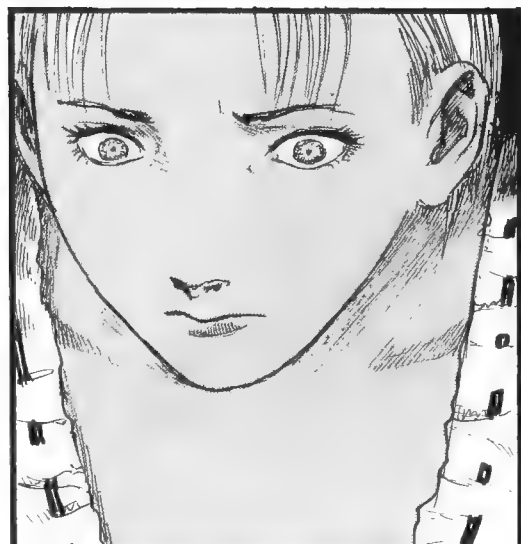
LUI...
SOSTITUI-
SCE UNO
DEI DUE
SACCHETTI.

ECCO
PERCHE'
HA
SEMPRE
VINTO
LUI.

MA IN QUESTE
CIRCOSTANZE
CHI MAI PUO' AVERE
IL CORAGGIO DI
FARGLI UN'OSSERVAZIONE
DEL GENERE?

"IO NON MANCO MAI ALLA PAROLA DATA."
ANCHE PERCHE', DOPOTUTTO, LUI NON HA ALCUN BISOGNO DI DIRE BUGIE...
SECONDO GLI ABITANTI DELLA CITTA', QUESTO E' UN DATO DI FATTO. IL SIGNOR RANDOLPH E' SINCERO, QUANDO AFFERMA CIO'.
...VISTO CHE NESSUNA DONNA HA MAI VINTO QUESTA SCOMMESSA.

...E SE AL SUO INTERNO CI SARA' IL COYOTE, AVRAI VINTO.
MOLTO SEMPLICE, NON NON TROVI?
QUALCHE DOMANDA?
NESSUNA DOMANDA.

OK!
ALLORA COMINCIAMO!

TI SPIEGHERO' IL REGOLAMENTO.
BE', FORSE CHIAMARLO REGOLAMENTO E' UN PO' ESAGERATO, DATO CHE SI TRATTA DI UN SEMPLICISSIMO GIOCO.

"...PERCHE' NEL CASO IN CUI LEI PERDESSE..."

"COME DICE? NON RIESCE A CREDERCI? AH AH... IO NON MANCO MAI ALLA PAROLA DATA. MA MI ASCOLTI BENE, SIGNORA..."

"SE LEI VINCERA' LA SCOMMESSA CHE LE PROPORRO' ORA, SONO DISPOSTO A CANCELLARE IL DEBITO CHE HA CONTRATTO SUO MARITO."

TUTTI GLI ESERCIZI DI PROSTITUZIONE DI QUESTA CITTA', A PARTIRE DAI BORDELLI DI LUSSO, FINO AD ARRIVARE AL PIU' SQUALLIDO DEI POSTRIBOLI...
...NESSUNO ESCLUSO, SI TROVANO SOTTO L'INFLUENZA DEL SIGNOR RANDOLPH.

LE DONNE CHE LAVORANO IN QUEI POSTI, SECONDO QUANTO SI DICE IN GIRO, HANNO TUTTE PERSO QUELLA SCOMMESSA...
ANCH'IO DOVRO'...?!

TANTI ANNI FA, MIO PADRE E MIA MADRE SI TRASFERIRONO IN QUESTA TERRA DA INDEPENDENCE*, IN CERCA DI UN TERRENO ADATTO AL PASCOLO.

IL VIAGGIO CHE AFFRONTARONO FU DURISSIMO, E MIO PADRE PERSE LA MAGGIOR PARTE DEL DENARO IN SUO POSSESSO PER L'ACQUISTO DI CAVALLI. FU COSI' CHE UN CONOSCENTE GLI PRESENTO' UN UOMO A CUI CHIESE UNA GRANDE SOMMA IN PRESTITO. E IL SIGNOR RANDOLPH, NOTO COME L'**ALCHIMISTA DEL NEW MEXICO**, GLIELA CONCESSE.

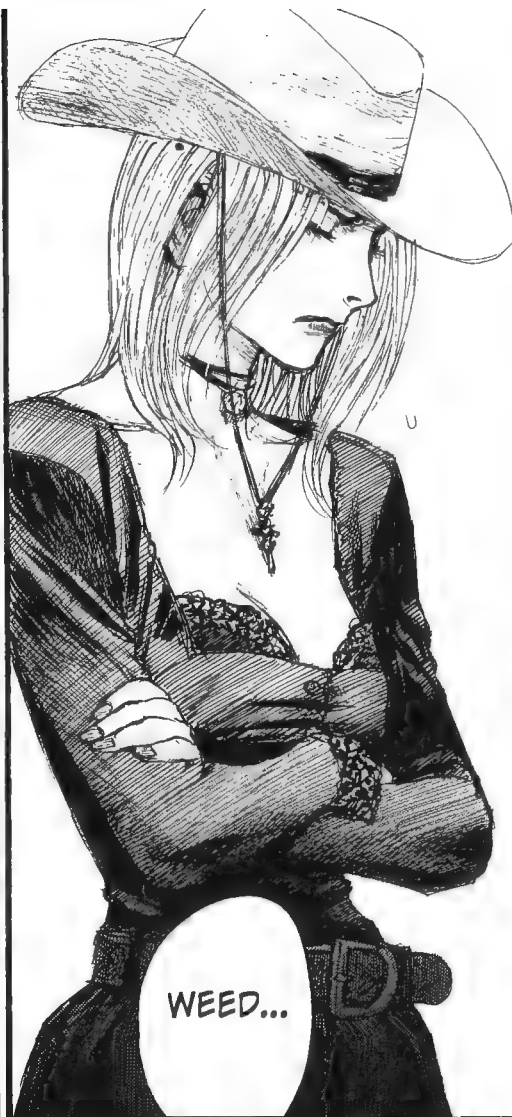
ALCUNI ANNI DOPO MIO PADRE MORI' IN SEGUITO A UNA MALATTIA, E LA SUA FATTORIA FALLI'. L'UNICA COSA CHE LASCIO' A ME E A MIA MADRE FU QUELL'ENORME, INESTINGUIBILE DEBITO.

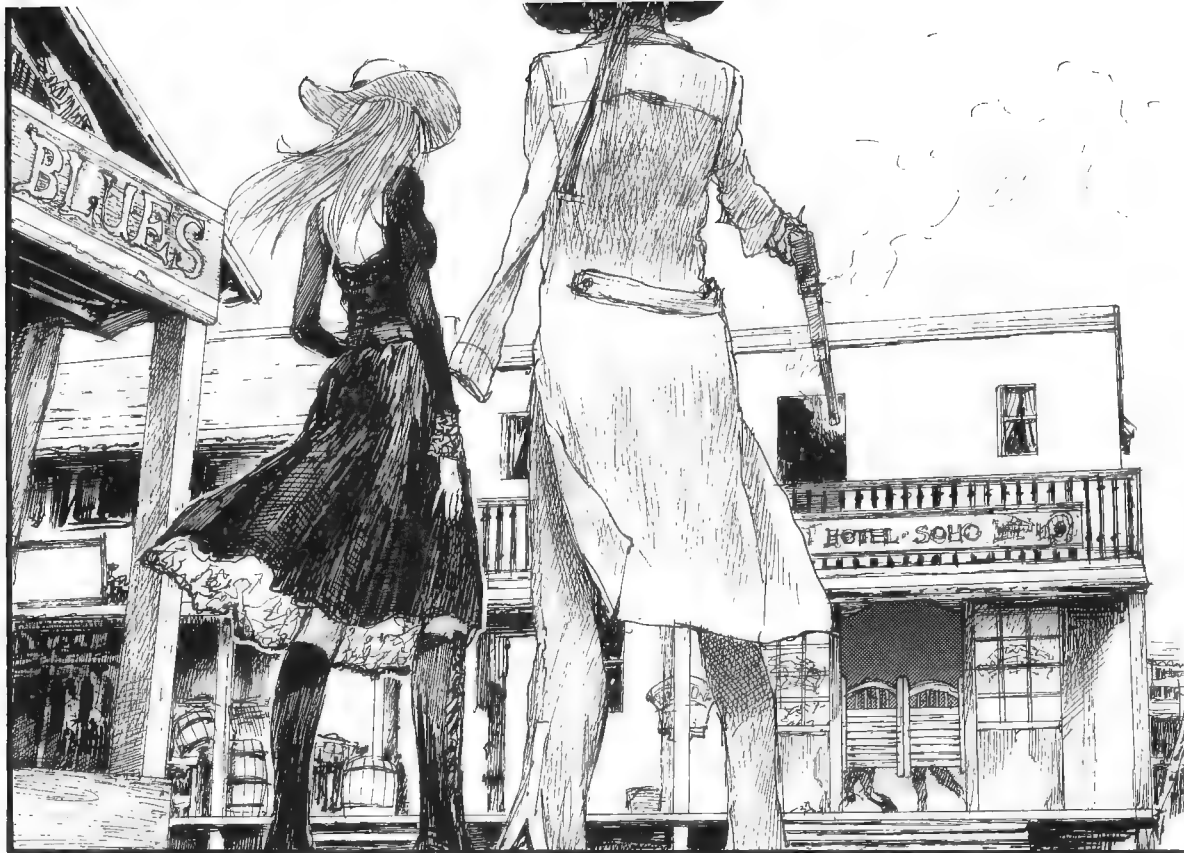
OH, PAPA'... PERCHE' HAI CHIESTO UN PRESTITO PROPRIO A UNO COME LUI...?

*CITTA' SITUATA NELL'OVEST DELLO STATO DEL MISSOURI. HS

WEED...

I BUGIARDI E I TRADITORI MUOIONO GIOVANI.
CONOSCI QUESTO DETTO?

AH AH AH...
MAI SENTITO.

TUTTI QUELLI A CUI HO SENTITO DIRE IDIOZIE DEL GENERE SONO MORTI MOLTO PRIMA DI ME.
CHAK

AVANTI.
QUAL E' LA PROSSIMA PREDA?

IL PRIMO COLPO E' ANDATO A SEGNO SUL BICCHIERE. GIUSTO?

QUALCOSA DA RIDIRE?

MA CHE FAI?!
TI AVEVO DETTO DI PRENDERE DI MIRA IL BICCHIERE!

THUP
AAAH!

C'E' CHI DICE CHE IN QUESTA CITTA' CIRCOLANO MOLTE LEGGENDE SU ALTRETTANTI EROI...
...E CITANO I NOMI DI JOHNNY "RAY GUN" FOX, JIMMY "MASSACRE" WEED E BLACK ROSE...
VORREI PROPRIO SAPERE CHI E' STATO A METTERE IN GIRO CERTE VOCI...

QUI NON ESISTE NESSUN EROE.
IN QUESTO POSTO SI ANNIDANO SOLTANTO CAROGNE CON L'INTEGRITA' MORALE DI AVVOLTOI, CAPACI DI BARATTARE LA VITA DELLA GENTE PER UN PUGNO DI DOLLARI.
PER RIFIUTI DEL GENERE NON VALE LA PENA METTERE IN GIOCO LA TUA GIOVANE VITA.

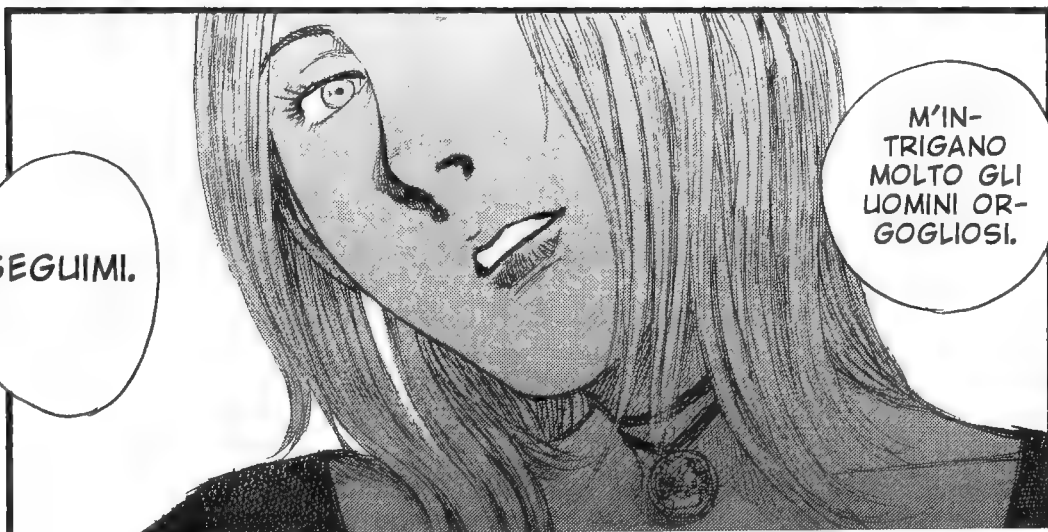
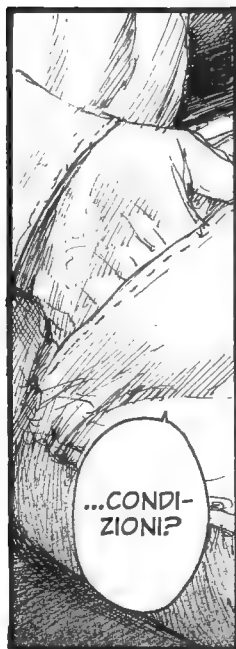
CRA
SH

E TU LI AVRESTI SEGUITI.
SONO STANCO DI CONTINUARE A SEPPELLIRE I MIEI AMICI.

QUELL'UOMO HA UCCISO MIO PADRE... E MIO FRATELLO MAGGIORE...

HAI FATTO BENE A NON ESTRARRE, ROMEO...

NON RIESCI A FIDARTI DELL'ABILITA' DI UNO SU CUI PENDE UNA TAGLIA DI VENTIMILA DOLLARI?
IO SI'. E' PER QUESTO CHE TI HO PROPOSTO IL LAVORO.

VA BENE. TI FARO' VEDERE DI COSA SONO CAPACE.

M'INTRIGANO MOLTO GLI UOMINI ORGOGLIOSI.
SEGUIMI.

MILLE DOLLARI. TRE GIORNI DI LAVORO.
CERCATI QUALCUN ALTRO.
...CONDIZIONI?
...MA, SE ACCETTI ALCUNE CONDIZIONI, POTREI ANCHE ARRIVARE A TREMILA DOLLARI.
MI HANNO DETTO DI ASSUMERE TRE PERSONE IN QUESTA CITTA'...
...MA A MIO AVVISO...
...INVECE DI INGAGGIARE TRE UOMINI DI MEDIA ABILITA', CONVIENE PUNTARE SU UN SOLO CAVALLO VINCENTE...
...DALLE CAPACITA' FUORI DAL COMUNE, E PAGARGLI LA STESSA SOMMA DI DENARO...
...PUR DI OTTENERE DEI RISULTATI.
COMUNQUE, AMMETTO CHE QUESTO SIA SOLO UN MIO PUNTO DI VISTA MOLTO ARBITRARIO.
SI TRATTA DI UNA SERIE DI PROVE.
TI CI SOTTOPORRESTI? SE TU FOSSI COSI' ABILE DA SUPERARLE, POTREI ASSUMERTI PER IL TRIPLO DELLA CIFRA OFFERTA.

ROSARY. PIACERE.
IN REALTA' TI STO PROPONENDO ESATTAMENTE IL CONTRARIO. E' ORPHAN CHE MI PAGA.

SE MI STAI CHIEDENDO DI AIUTARTI IN UNA RAPINA, RIFIUTO...
...MMM...?

FRA UNA SETTIMANA ESATTA IL CORRIERE ATTRAVERSERA' QUESTA CITTA'.

VORREI CHE TU MI AIUTASSI A PROTEGGERLO.

IL COMPENSO?

...IL SIGNOR RANDOLPH.
A QUANTO PARE, DETESTA IL FATTO CHE GENTE COSI' SIMILE A LUI SE NE VADA A SPASSO INDISTURBATA NEL SUO TERRITORIO. LO IRRITA PIU' DI OGNI ALTRA COSA.

PROPRIO LUI...
UN ASSALTO...
L'ALCHIMISTA, VERO?

HO UN LAVORO DA OFFRIRTI...
...JIMMY WEED.

DIMMI PURE.

CO-S...?!
"MAS-SACRE" WEED?!

SI STA PRE-PARANDO A TRASFERIRE UNA BELLA FETTA DEL SUO PATRI-MONIO IN UNA BANCA DI AL-BUQUERQUE IN TEMPI BREVI.
AH AH... SI', LUI...

PER CASO CONO-SCI IL SIGNOR ORPHAN, IL COSIDDETTO RE DELLA MINIERA DI LOS ALAMOS?
QUEL-L'ARRIC-CHITO?

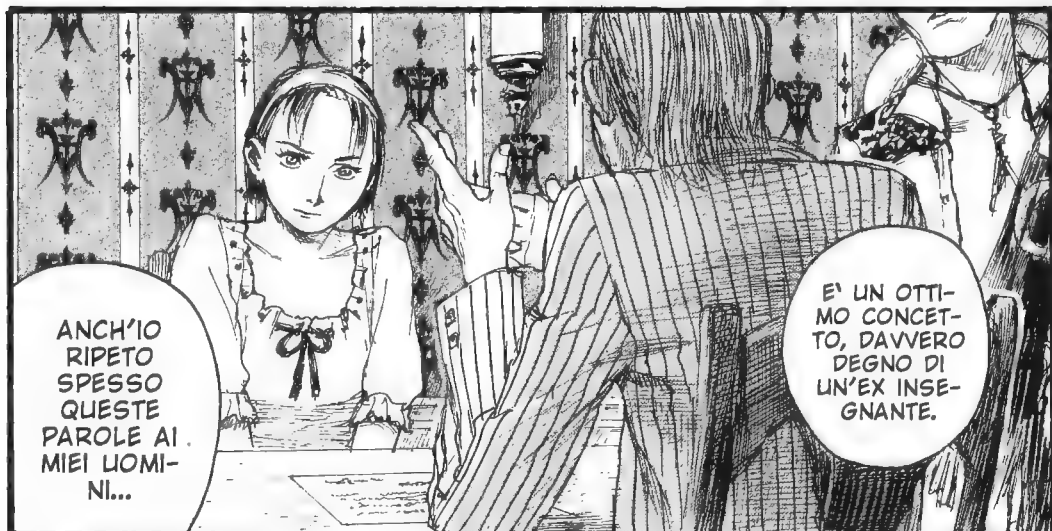
UN MILIONE E CIN-QUE-CENTO-MILA DOLLA-RI.
UNA SOMMA TUTT'ALTRO CHE TRA-SCURABILE, NON CREDI?

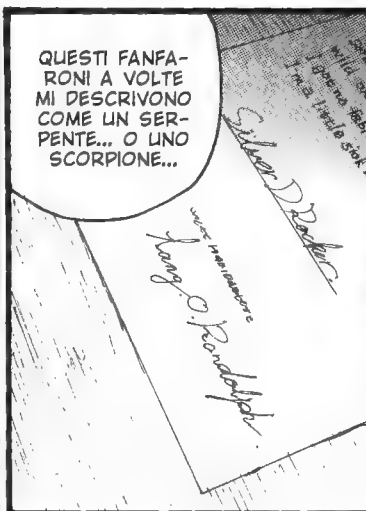
POSSO SEDERMI QUI?
PIA-CERE DI CONO-SCERTI.
...

IO FACCIO SEMPLICEMENTE MANTENERE A TUTTI LA PAROLA DATA.
TANTO AI TUOI GENITORI...

...QUANTO A TE.
STAI PER COMPIERE QUATTORDICI ANNI, SARAH.
CREDO CHE TU SIA ABBASTANZA GRANDE PER COMPRENDERE COSA SIGNIFICHI UNA PROMESSA.

dolph

LO DICEVA SEMPRE TUA MADRE.
"I BUGIARDI E I TRADITORI MUOIONO GIOVANI."

E' UN OTTIMO CONCETTO, DAVVERO DEGNO DI UN'EX INSEGNANTE.
ANCH'IO RIPETO SPESSO QUESTE PAROLE AI MIEI UOMINI...

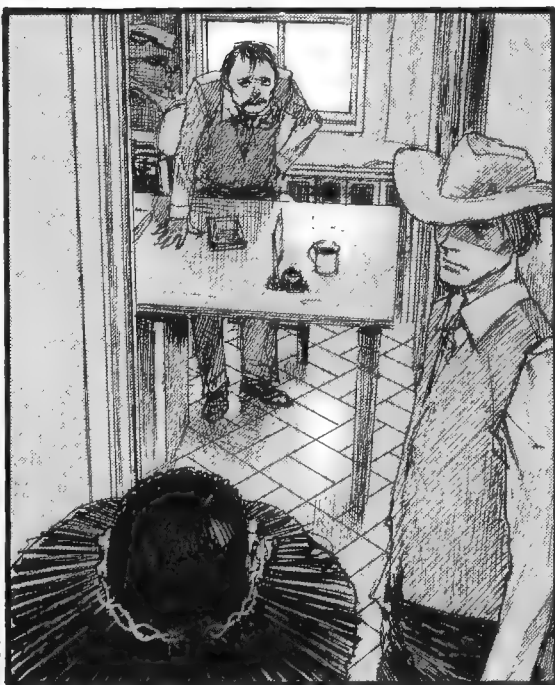
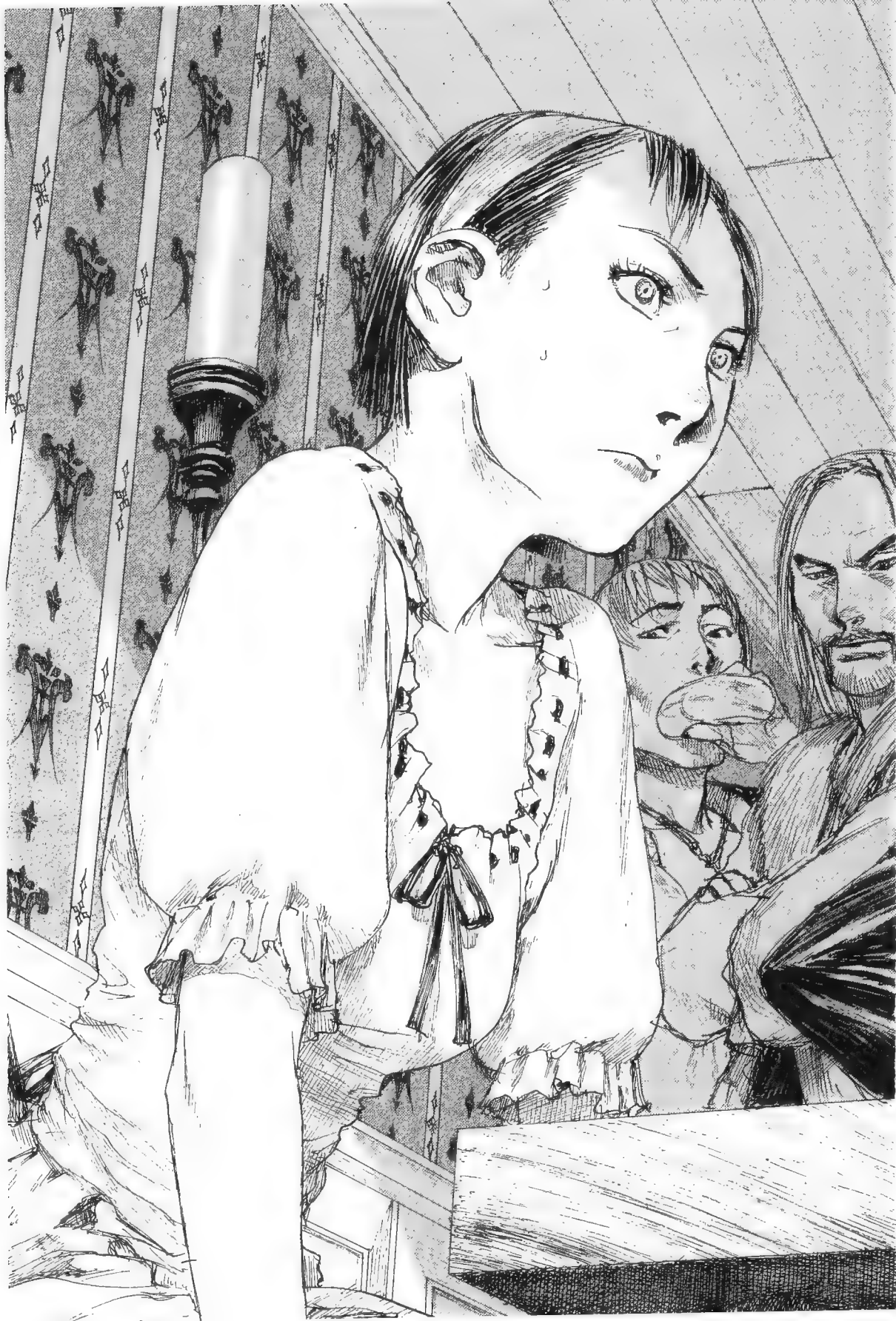
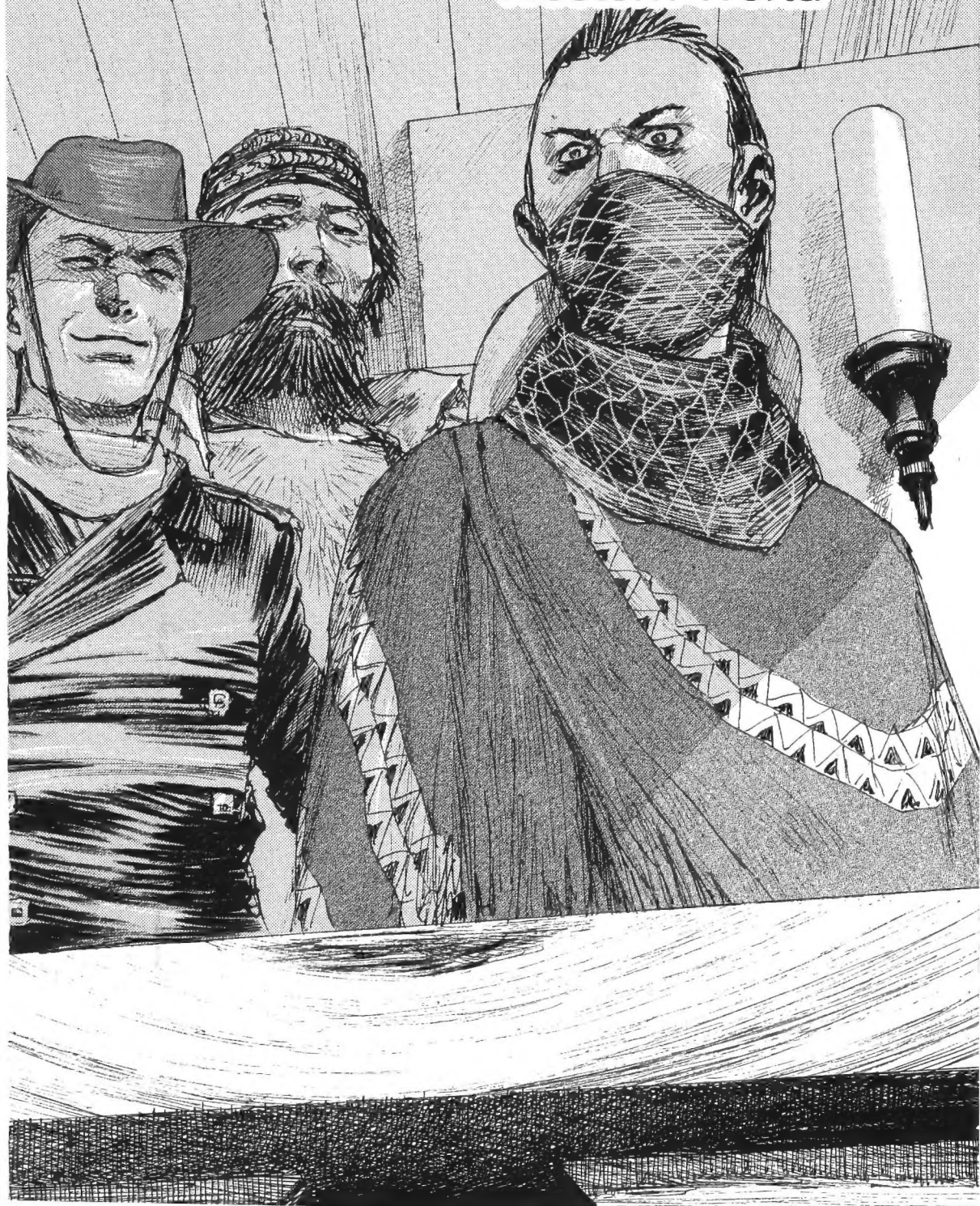
...MA C'E' POCO DA SCHERZARE.

QUESTI FANFARONI A VOLTE MI DESCRIVONO COME UN SERPENTE... O UNO SCORPIONE...

...RICORDANDO LORO DI NON MANCARE MAI ALLA PAROLA DATA...
...E DI NON TRADIRE LA FIDUCIA DI CHI CONTA SU DI LORO.

UH?!
C'E' UNA PERSONA CHE VUOLE VEDERLA...

$ 20000
REWARD
?
JIMMY WEED
DEAD OR ALIVE
SCE-RIFFO!

A QUE-ST'ORA DEL MAT-TINO...? CHI E'?

OH!
M-MA TU SEI...
NEW CLIFTON

Hiroaki Samura
EMERALD
Heroes of the
Western World

QUESTA E' LA CITTA' IN CUI SONO MORTI I MIEI GENITORI... IN QUESTA CITTA' CIRCO-LANO MOLTE LEGGENDE SU ALTRETTANTI EROI...
JOHNNY "RAY GUN" FOX... JIMMY "MASSACRE" WEED... E POI BLACK ROSE...
AH, SE SOLO ORA POTESSI AVERE LA LORO FORZA, ESSERE COME LORO...